

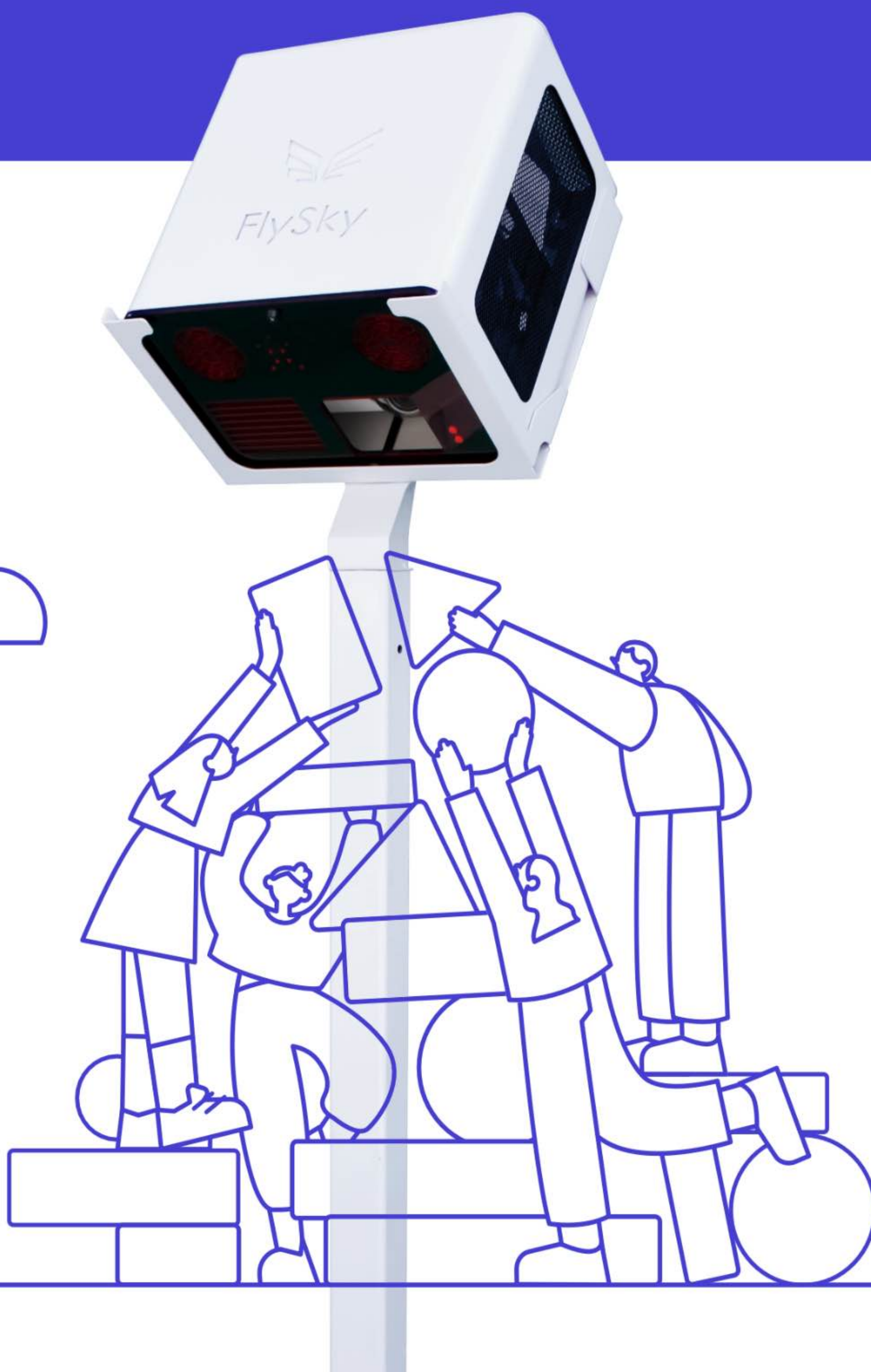
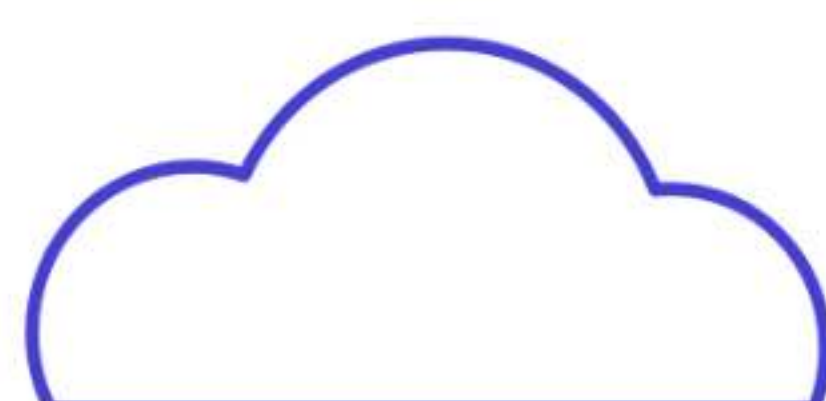


**KATALOG
APLIKACJI**

POZNAJ FLYSKY



FlySky podłoga interaktywna to produkt multimedialny pozwalający na wszechstronną naukę, terapię i zabawę użytkownikom w każdym wieku. Jest kreatywnym i innowacyjnym rozwiązaniem, które uczy przez zabawę. Jego integralną częścią jest projektor krótkoogniskowy, jednostka obliczeniowa oraz kamera wraz z dedykowanym oprogramowaniem. Za pomocą umieszczonego wewnątrz rzutnika, na podłogę wyświetlany jest obraz, który aktywują poruszający się po nim użytkownicy. W efekcie przemieszczania się lub wykonywania gestów wyzwalana jest zmiana obrazu, co pozwala na obsługę szerokiego spektrum gier, aplikacji oraz stron internetowych.



Spis treści

Muzyka	6	Kodowanie	34
Fortepian	8	Kodowanie - Szkło	35
Dwa fortepiany	8	Kodowanie - Tworzywa	35
Koncert	8	Baloniki	35
Bębny	8	Kodowanie - Bio	35
Bębniarze	9	Kodowanie - Papier	36
Akompaniament	9	Skarb piratów	36
Elementarz	10	Instrumenty muzyczne	36
Alfabet (angielski)	12	Kolorowe rytmy	36
Liczby	12	Małe podróże	37
Literki	12	Podwodny świat	37
Alfabet	12	Segregowanie śmieci	37
Literki (angielski)	13	Budowanie drogi	37
Ekologia	14	Fortepian	38
Papierowa wichura	16	Historyjki obrazkowe	38
Plastikowa wichura	16	Owoce leśne	38
Bio wichura	16	Skarby	38
Quiz ekologia	16	Pixel art	39
Ekolitery	17	Rytmy	39
Zaśmiecona polana	17	Zabaw kota	39
Zabawy ze zwierzętami	18	Poznajemy zawody	39
Głosy Afryki	19	Pisak IR	40
Głosy lasu	19	Kolorowanki - Przyroda	42
Głosy wsi	19	Kolorowanki - Życie	42
Zwierzęta Afryki (angielski)	19	Kolorowanki - Małe stworzenia	42
Zwierzęta wsi (angielski)	20	Kolorowanki - Czworonogi	42
Zwierzęta lasu (angielski)	20	Tux Paint	43
Zwierzęta Afryki	20	Mazaje	43
Zwierzęta lasu	20	Kolorowanki - Szkicownik biały	43
Zwierzęta wsi	21	Kolorowanki - Szkicownik czarny	43
Matematyka	22	Gry logiczne	44
Dodawanie	24	Kółko i krzyżyk	45
Odejmowanie	24	Młynek	45
Dodawanie i odejmowanie	24	Motylkowe sudoku	45
Policz	24	Tabula Lusoria	45
Mniej więcej	25	Wieczne pudycze	46
Mapowanie	26	Pudycze	46
Żelkowa układanka	28	Klasyfikacja	46
Barwne żółwiki	28	Rzemieślnicy	46
Odwzoruj świnki	28	Kolorowe figury	47
Zielone żelki	28	Kolorowe koła	47
Odwzoruj żabki	29	Gry zwinnościowe	48
Kolorowe żelki	29	Bańki mydlane	50
Symetryczne liski	29	Duszki	50
Żłobek	30	Skarby pustyni	50
Żółw	32	Owocowa ścieżka	50
Dzwonki	32	Wybuchająca ścieżka	51
Grająca podłoga	32	Kretowisko	51
		Harfa	32
		Żabka	33
		Motyl	33

Sport	52	Quiz zima PS	72
Piłka nożna	53	Quiz jesień MP	72
Hokej	53	Quiz jesień PS	73
Piłki na plaży	53	Quiz kolory	73
Przeciąganie liny	53	Quiz lato MP	73
Łamigłówki	54	Quiz lato PS	73
Dopasowana para	56	SPE - ASD	74
Układanka	56	Portal	76
Memory - Jedzenie	56	Nasze emocje	76
Ukryte przedmioty	56	Wizjonerzy	76
Memory - Pojazdy	57	Totem	76
Quiz obrazkowy	57	Ludo	77
Memory - Zwierzątka	57	Naklejanki	77
Dopasowane słowo	57	Pakiet językowy	78
Żywioty	58	Odkrywanie kategorii	79
Morze	60	Dzikie literki	79
Gwiazdy	60	Machinerie wiedzy	79
Staw	60	Odkrywanie kolorów	79
Nawałnica	60	Pierwsza literka	80
Chmury	61	Owocowe poszukiwania	80
Rzeka	61	Memory	80
Przygoda	62	Muzyczne podróże	80
Asteroidy	63	Warzywne sekwencje	81
Wyścigi	63	Antonimy	81
Ukryte skarby	63	Synonimy	81
Łakocie	63	Rodzina Liczyńskich	82
Kontury	64	Portrecista	84
Rakiety	64	Rodzina Liczyńskich	84
Syrenka	64	Sąsiedztwo	84
Papiery	64	Aranżowanie przestrzeni	84
Płatki śniegu	65	Ogród babci	85
Bąbelki	65	Minimarket	85
Leśne kwiaty	65	Która jest godzina?	85
Interaktywne tła	66	Co jest cięższe?	85
Laguna	67	Ster na STEAM	86
Klify	67	Kosmos	88
Pioruny	67	Kalejdoskop	88
Piaskowy raj	67	Klocki	88
Action painting	68	Dekory	88
Basen	68	Fałszywa kopia	89
Piłki	68		
Dzieci kwiaty	68		
Liście	69		
Wesołe kulki	69		
Quiz	70		
Quiz twierdza	71		
Quiz lina	71		
Quiz pory roku	71		
Quiz wiosna MP	71		
Quiz wiosna PS	72		
Quiz zima MP	72		

MUZYKA

Rytm, ruch i radość – muzyczna przygoda na interaktywnej podłodze.

Pakiet „Muzyka” zawiera sześć interaktywnych aplikacji, które wprowadzają dzieci w świat dźwięków, rytmu i ekspresji muzycznej. Dzieci mogą grać na wirtualnym pianinie, tworzyć rytmy na bębnach, brać udział w koncertach z podziałem na role lub grać w duetach – samodzielnie lub w grupie. Zabawie towarzyszy nauka koordynacji, rytmiki i świadomego słuchania. Każda z aplikacji angażuje zarówno ciało, jak i zmysły, wspierając rozwój muzyczny w atrakcyjny i intuicyjny sposób.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Sześć zróżnicowanych aplikacji rozwijających słuch, rytmikę i koordynację
- Możliwość wspólnej gry w duetach, zespołach oraz samodzielnie
- Nauka poprzez ruch, dźwięk i powtarzalne schematy
- Intuicyjna obsługa – nie wymaga wcześniejszego przygotowania muzycznego
- Wsparcie dla terapii słuchowo-ruchowej i zajęć wczesnorozwojowych

Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
RYTMICZNE I
UMUZYKALNIAJĄCE



ZAJĘCIA
TERAPEUTYCZNE

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Fortepian

„Fortepian” to kolorowa aplikacja edukacyjna, która pozwala użytkownikom grać na wirtualnej klawiaturze. Zachęca do kreatywności, umożliwia tworzenie prostych melodii i eksperymentowanie z dźwiękami. Na ekranie głównym wyświetlane są interaktywne klawisze z podpisanymi nazwami dźwięków oraz nutami powyżej. Naciśnięte klawisze świecą się na żółto przez kilka sekund.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Dwa fortepiany

Gra polega na naciskaniu klawiszy stopami, dzięki czemu podłoga zamienia się w interaktywny instrument. Każdy klawisz jest wyraźnie oznaczony nazwą dźwięku i nutą, co pomaga dzieciom kojarzyć dźwięki z ich zapisami. Aplikacja rozwija muzyczną ciekawość, koordynację ruchową i umiejętność współpracy.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

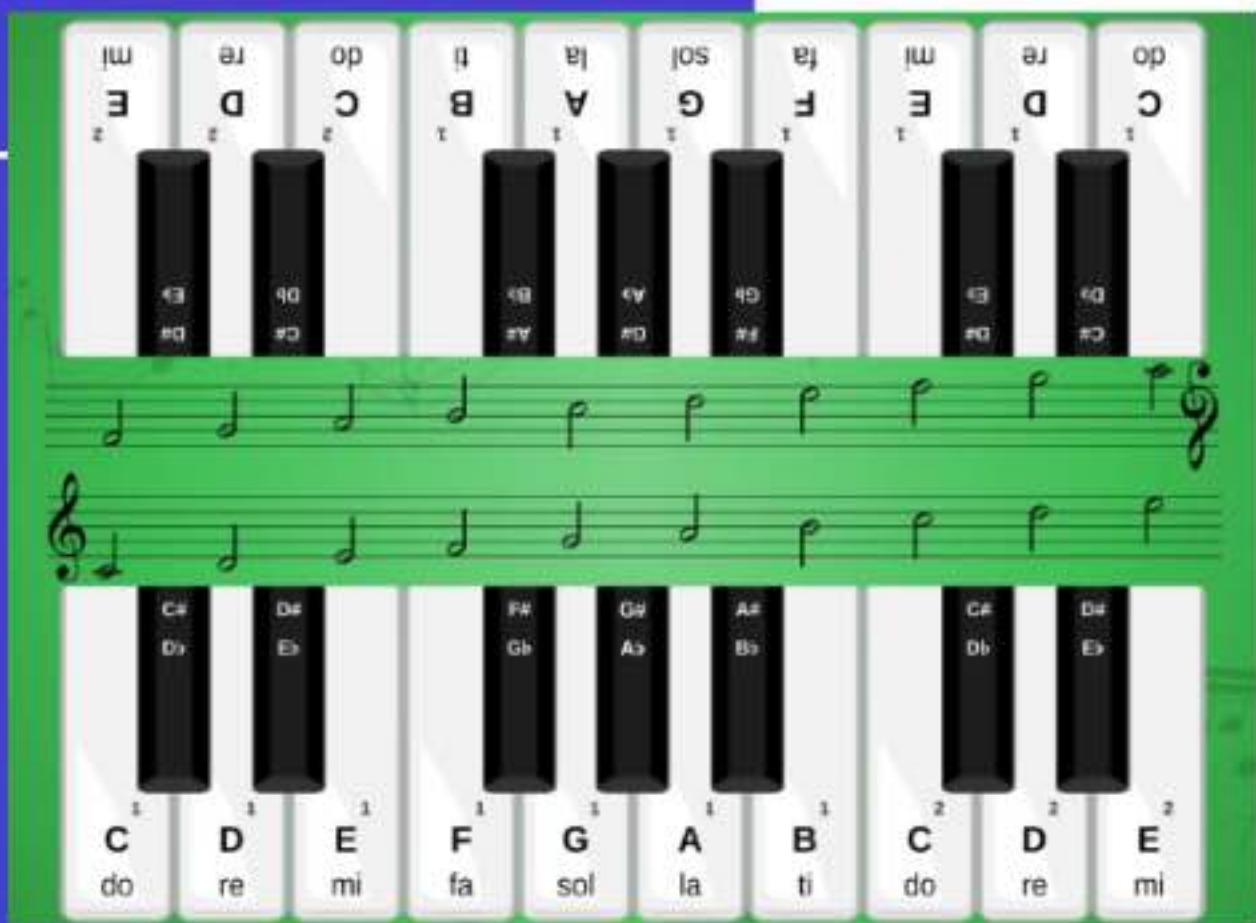


ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

Tryb rozgrywki



Koncert

Poznajcie zapis nutowy, stwórzcie własne kompozycje i wspólnie odkrywajcie piękny świat muzyki! Klawisze umieszczone naprzeciw siebie grają w tej samej oktawie. Użytkownicy grają na klawiszach klikając na nie stopą lub ręką. Wciśnięte klawisze zostają podświetlone na żółto na kilka sekund.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

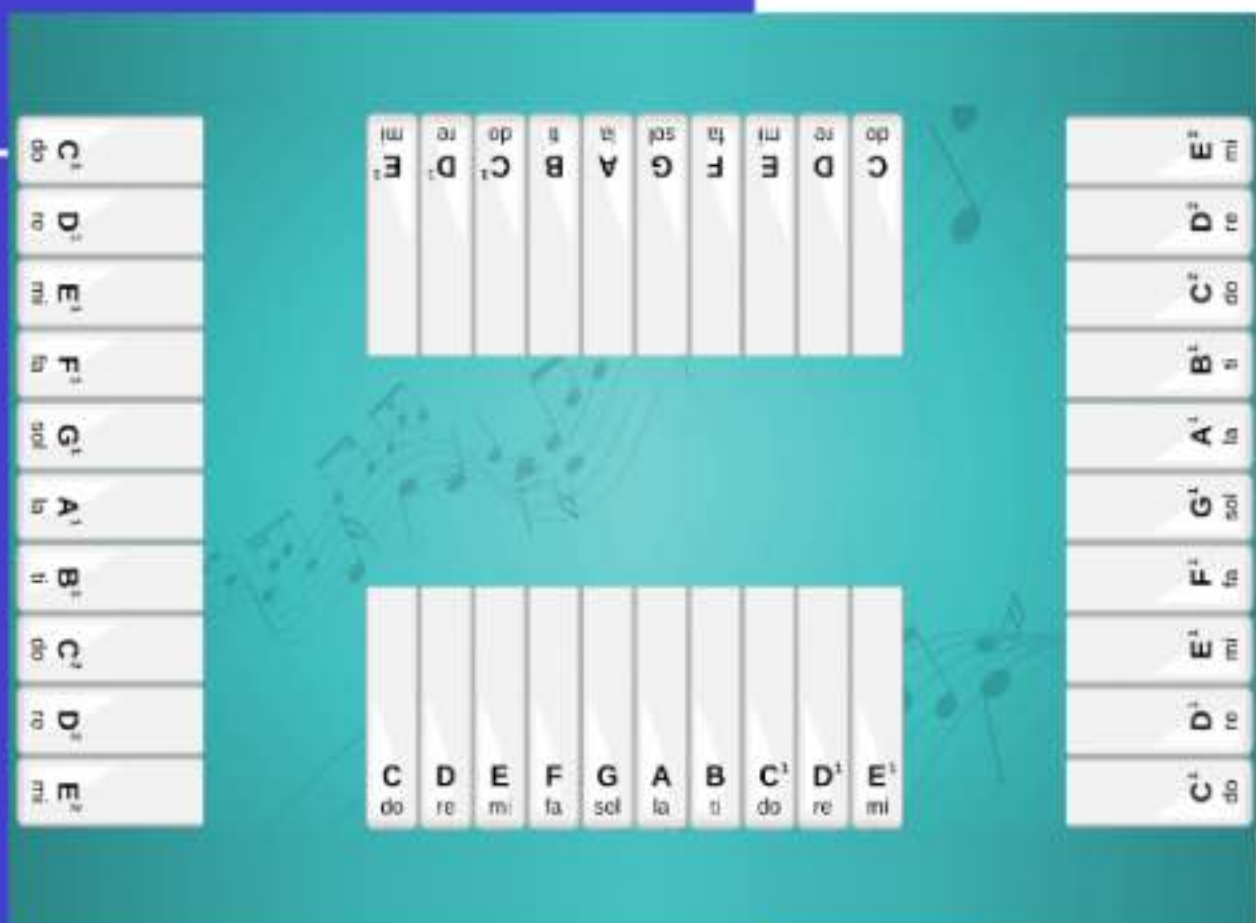


ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE

Tryb rozgrywki



Bębny

„Bębny” to aplikacja, która wprowadza w świat rytmu i perkusji. Poprzez aktywację elementów na ekranie wywoływane są realistyczne dźwięki bębnów, co zachęca do aktywnej zabawy i odkrywania muzyki.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki





Bębniarze

Aplikacja "Bębniarze" z pakietu Muzyka umożliwia grę na bębnach w parze; swobodnie lub z taktometrem. Do dyspozycji jest 6 różnych bębnów. Wsparcie ćwiczeń muzycznych stanowią taktometry: 2/4, 3/4 oraz 4/4. Korzystanie z metronomu jest opcjonalne, w każdej chwili można go włączyć, wyłączyć lub zmienić tempo.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0-3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Akompaniament

Gracze mogą swobodnie eksperymentować lub tworzyć własne partie perkusyjne, dopasowane do harmoniczných podkładów. Do wyboru są cztery różne akompaniamenty, które po uruchomieniu grają w pętli, tworząc bogate muzyczne tło do improwizacji i zabawy.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0-3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Jaka to melodia?

Jeden gracz zaczyna odgrywać krótką melodię lub sekwencję dźwięków na pianinie. Pozostali gracze próbują ją odtworzyć. To świetne ćwiczenie słuchu muzycznego i koncentracji.

ELEMENTARZ

Pierwsze litery, cyfry i słowa – edukacyjna przygoda dla najmłodszych.

Pakiet „Elementarz” to zestaw interaktywnych aplikacji wspierających naukę liter, cyfr i podstaw języka. Dzięki angażującym zadaniom dzieci uczą się alfabetu, rozpoznają cyfry, tworzą proste słowa i ćwiczą logiczne myślenie. Intuicyjny interfejs, kolorowa oprawa i różnorodne mechaniki sprawiają, że nauka staje się radosną zabawą – bez presji i strachu przed błędem. Aplikacje stymulują zarówno rozwój językowy, jak i poznawczy, umożliwiając zdobywanie pierwszych kompetencji szkolnych w naturalny i przyjazny sposób.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Nauka alfabetu i cyfr w formie zabawy
- Aplikacje wspierające rozwój językowy, matematyczny i koncentrację
- Interfejs przyjazny dla najmłodszych dzieci
- Tryby z podpowiedziami, które niwelują strach przed popełnieniem błędu
- Połączenie nauki z ruchem i działaniem na ekranie



Dla kogo?



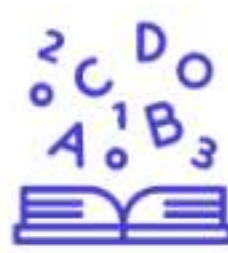
PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
PRZYGOTOWAWCZE



DZIECI Z
TRUDNOŚCIAMI W
ROZPOZNAWANIU
LITER I CYFR

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Alfabet (angielski)

Aplikacja "Alphabet" pomaga dzieciom poznać alfabet angielski oraz doskonale wspiera rozwój ich zdolności poznawczych. Zadanie polega na zaznaczaniu kolejnych liter alfabetu – zebrane literki widoczne są w rzędzie w dolnej części ekranu gry. Użytkownicy zaznaczają literki klikając na nie stopą. Jedynie poprawne literki będą zatwierdzane, nie musisz obawiać się o pomyłkę. Głównym celem jest poprawna nauka alfabetu angielskiego.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Liczby

Na głównej planszy gry znajdują się rozsypane cyferki. Zaznaczaj je kolejno od najmniejszej do największej klikając na nie stopą. Spis zaznaczonych cyferek widoczny jest w dolnej części ekranu. Po zebraniu wszystkich znaków, kolejna runda rozpocznie się automatycznie, więc powtórz i utrwal swoją wiedzę lub daj szansę sprawdzić się innym! Aplikacja pozwala dzieciom na poznanie kształtu poszczególnych cyfr oraz ich kolejności.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Literki

W aplikacji "Literki" należy rozpoznać, jakie słowo można ułożyć z pomieszanych literek a następnie ułożyć je w poprawnej kolejności. Użytkownik ma do wyboru dwa tryby: w jednym z nich podpowiedź do poszukiwanego słowa stanowi obrazek, w drugim natomiast podpowiedzią jest krótki opis słowny zaginionego hasła, który wyświetla się po naciśnięciu na znak zapytania. Klikając kolejno na dwie literki możemy zamienić je miejscami.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Alfabet

Gra „Alfabet” to doskonale narzędzie dla naszych najmłodszych, rozpoczynających naukę literki. Zaznaczaj kolejne znaki alfabetu polskiego klikając na nie stopą. Swoją postać możesz obserwować na pasku na dolnej części ekranu. Dużym ułatwieniem jest fakt, że jedynie poprawnie zaznaczone literki przeskakują do puli zebranych – można próbować do skutku jednocześnie zapamiętując i utrwalać cały alfabet. Zebrane literki układają się w rząd w dolnej części ekranu.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA





Literki (angielski)

W aplikacji „Literki” zadaniem gracza jest odgadnięcie, jakie angielskie słowo można ułożyć z pomieszanych liter, a następnie ustawienie ich w poprawnej kolejności. Użytkownik ma do wyboru dwa tryby: w jednym z nich podpowiedź stanowi ilustracja, w drugim – krótki opis w języku angielskim, który pojawia się po kliknięciu w znak zapytania. Klikając kolejno na dwie litery, można zamieniać je miejscami. Aplikacja wspiera naukę języka angielskiego – rozwija zasób słownictwa oraz umiejętność rozpoznawania i porządkowania liter.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Alfabet i liczby w ruchu

Opiekun wypowiada literę alfabetu lub cyfrę, a uczniowie poruszają się po sali, aby dotknąć przedmiotu, którego nazwa zaczyna się na tę literę lub którego ilość odpowiada podanej cyfrze.



EKOLOGIA

Zabawa w ruchu, nauka odpowiedzialności –
ekologia na własnej skórze.

Pakiet „Ekologia” to zestaw dynamicznych gier ruchowych, które łączą aktywność fizyczną z nauką o środowisku. Dzieci wcielają się w bohaterów ekologicznych przygód i wykonują zadania związane z recyklingiem, ochroną przyrody i zrównoważonym stylem życia. Każda gra angażuje nie tylko ciało, ale też umysł – ucząc troski o planetę poprzez działanie, współpracę i podejmowanie decyzji. To nauka przez ruch i emocje, która zostaje w pamięci na długo.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Połączenie ruchu z edukacją ekologiczną
- Gry oparte na współpracy, refleksie i podejmowaniu decyzji
- Przystępne wprowadzenie do pojęć recyklingu i ochrony środowiska
- Wysoka dynamika i zaangażowanie emocjonalne dzieci
- Doskonałe wsparcie dla projektów i wydarzeń o tematyce ekologicznej

Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



EDUKACJA
PRZYRODNICZA
I SPOŁECZNA



ZAJĘCIA TEMATYCZNE
Z ZAKRESU EKOLOGII
I ZRÓWNOWAŻONEGO
ROZWOJU

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Papierowa wichura

Park został zanieczyszczony papierowymi śmieciami. Segregacja tych odpadów jest niezmiernie ważna, ponieważ dzięki temu jesteśmy w stanie poddać je recyklingowi i wykorzystać kolejny. Takie działanie pozwala zaoszczędzić wycinkę drzew potrzebnych do produkcji papieru. Poziom trudności gry wzrasta wraz z liczbą zebranych odpadów. W celu zebrania papierowych odpadów latających w powietrzu, należy klikać na nie stopą. Trzeba być ostrożnym, aby nie strącić fruujących wokół motyli – są za to ujemne punkty!

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Plastikowa wichura

Tytułowa wichura zabrała plastikowe odpady znajdujące się w parku. Należy je zebrać, aby zapewnić bezpieczeństwo organizmom tam żyjącym. Plastikowe odpady są bardzo niebezpieczne szczególnie dla zwierząt, bo mogą zostać przez nie zjedzone. W celu zebrania plastikowych odpadów latających w powietrzu, należy klikać na nie stopą. Trzeba być ostrożnym, aby nie strącić fruujących wokół motyli – są za to ujemne punkty!

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Bio wichura

Postaraj się oczyścić las ze wszystkich śmieci, uważając na poruszające się w powietrzu motylki. Wraz ze zbieranymi odpadami gromadzisz punkty, które prowadzą do kolejnych poziomów trudności. W celu zebrania odpadów latających w powietrzu, należy klikać na nie stopą. Trzeba być ostrożnym, aby nie strącić fruujących wokół motyli – bo nastąpi odjęcie części zdobytych punktów. W grze znajdują się tylko BIO odpady, ale należy pamiętać, że nie wolno wyrzucać do lasu śmieci żadnego rodzaju!

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Quiz ekologia

Sprawdź się w quizie dotyczącym ekologii. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10 - 12 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA





Ekolitery

W aplikacji należy ułożyć słowo związane z ekologią. Masz do dyspozycji rozsypankę literową. Aby wstawić literkę do wyrazu, należy nacisnąć na nią, a następnie wybrać odpowiednie miejsce. Przypomocy „gumki” można zrestartować położenie literek. Poprawność słowa należy sprawdzić „strzałką” po prawej stronie ekranu. Jeśli któreś sprawia Ci trudność, możesz je pominąć, używając zagiętej strzałki w prawym górnym rogu

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Zaśmiecona polana

Leśna polana została zanieczyszczona przez odpadki każdego rodzaju, oczyść ją z jak największej liczby odpadów. Początkowo polana jest pusta. Aby znaleźć ukryte, a zaśmiecające polanę przedmioty, należy dłonią lub stopą przesunąć po planszy. Gdy pojawi się zarys przedmiotu, można z łatwością go wydobyć energicznymi ruchami. Po starcie aplikacji należy wybrać liczbę przedmiotów, które trzeba odkopać: 10, 20 lub 30. Daje to kontrolę nad długością rozgrywki.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Eko-artystyczny warsztat

Po ukończeniu gry "Zaśmiecona polana", zaproponuj uczestnikom stworzenie własnych prac artystycznych z wykorzystaniem zebranych odpadków. Mogą to być rysunki, biżuteria lub nawet małe instalacje. To świetny sposób, aby podkreślić, jak sztuka może powstawać z recyklingu.

ZABAWY ZE ZWIERZĘTAMI

Dźwięki, ruch i ciekawość – poznaj świat zwierząt wszystkimi zmysłami.

Pakiet „Zabawy ze zwierzętami” to kolekcja interaktywnych gier, które pozwalają dzieciom poznawać faunę naszej planety poprzez dźwięki, obrazy i aktywność ruchową. Dzieci rozpoznają odgłosy zwierząt, przypisują je do konkretnych gatunków, a przy tym uczą się nowych słów, wzmacniają koncentrację i rozwijają zdolności poznawcze. Atrakcyjna forma gry pobudza ciekawość, ułatwia zapamiętywanie i angażuje nawet najmłodszych uczestników. To doskonałe połączenie nauki przyrodniczej z zabawą sensoryczną.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Nauka poprzez rozpoznawanie dźwięków i obrazów
- Rozwój słownictwa oraz percepcji słuchowej i wzrokowej
- Zadania sprzyjające koncentracji i logicznemu kojarzeniu
- Angażująca forma bez potrzeby czytania
- Gry wspierające naukę przyrody i świadomość środowiskową



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



DZIECI
Z TRUDNOŚCIAMI
JĘZYKOWYMI



ZAJĘCIA TEMATYCZNE
O ZWIERZĘTACH
I ŚRODOWISKU
NATURALNYM

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Głosy Afryki

Wsluchaj się w odgłosy sawanny i wskaż poprawne zwierzę. Użytkownik ma za zadanie wskazanie zwierząt rozpoznając je jedynie przy pomocy ich odgłosów. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na nie stopą usłyszysz charakterystyczne dźwięki dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzę zjeździe z ekranu gry. W przeciwnym wypadku jedynie zmieni swoją pozycję.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Głosy lasu

Posłuchaj odgłosów zwierząt leśnych i odpowiednio je przyporządkuj. Pamiętasz jakie dźwięki wydają wszystkie zwierzęta? W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na nie stopą usłyszysz dźwięki charakterystyczne dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzę zjeździe z ekranu gry. W przeciwnym wypadku jedynie zmieni swoją pozycję.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

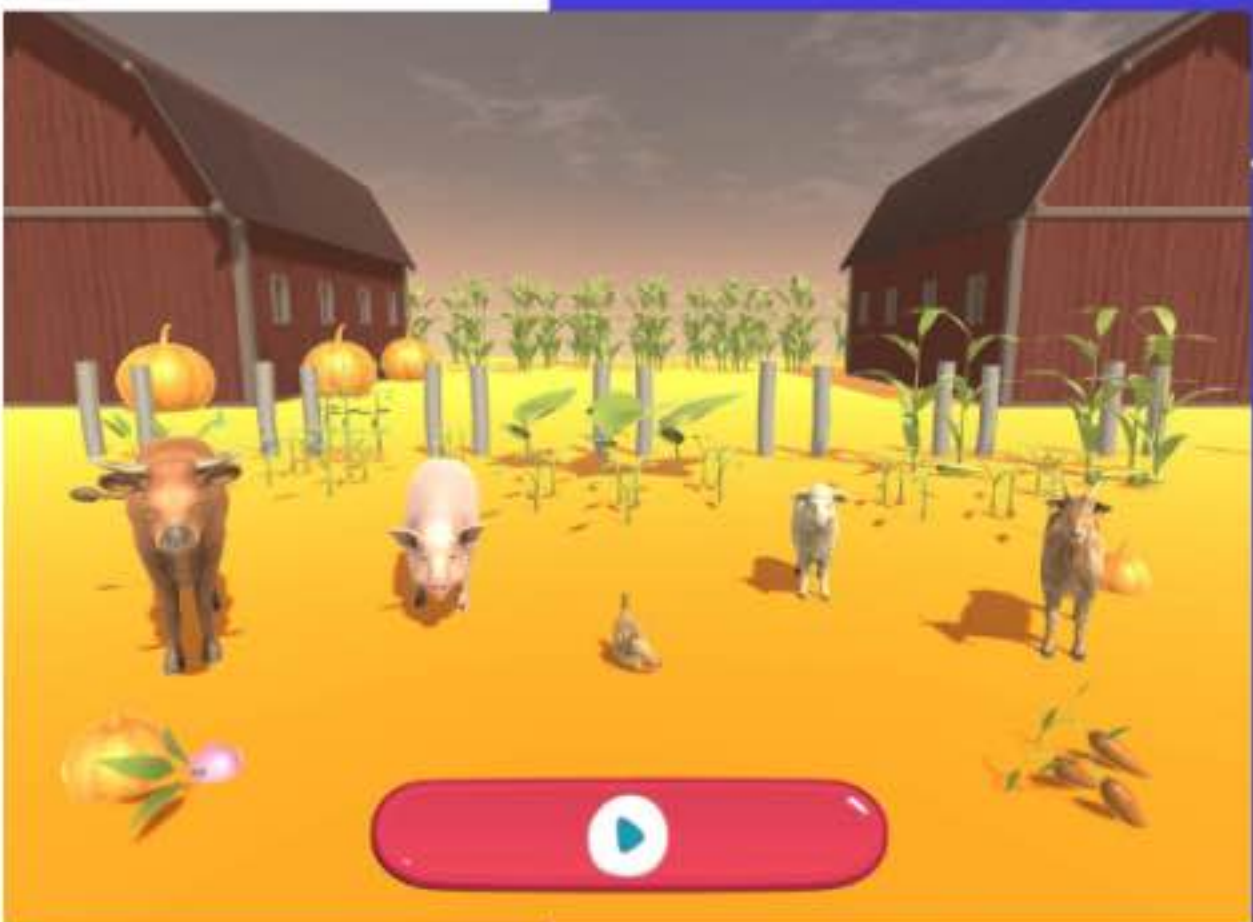
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Głosy wsi

Polska wieś pełna jest zwierząt hodowlanych – czy znasz ich odgłosy? Sprawdź, czy zapamiętałeś wszystkie zwierzęta poznane w poprzednich aplikacjach. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na nie stopą, usłyszysz dźwięki charakterystyczne dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzę zjeździe z ekranu gry. W przeciwnym wypadku jedynie zmieni swoją pozycję.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Zwierzęta Afryki (angielski)

Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na nie stopą, lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zjeździe z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

Zwierzęta wsi (angielski)

Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na niestopą lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Zwierzęta lasu (angielski)

Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na niestopą, lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Zwierzęta Afryki

Lektor wypowiada nazwy afrykańskich zwierząt, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na niestopą, lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Zwierzęta lasu

Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt, które zamieszkują w lesie, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na niestopą, lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH





Zwierzęta wsi

Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt, które można znaleźć na wsi, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Aktywując pole w dolnej części ekranu, klikając na nie stopą lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

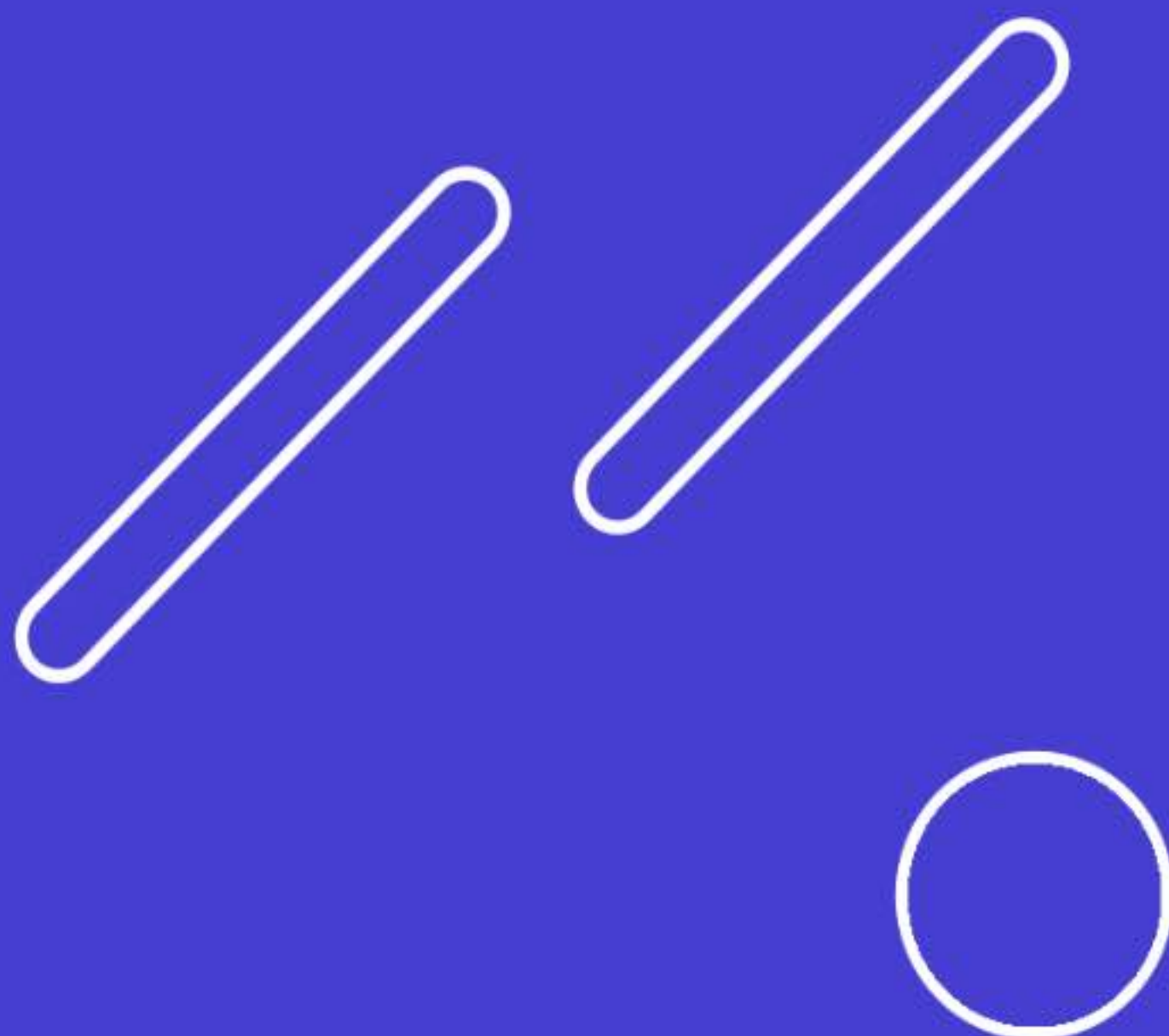
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



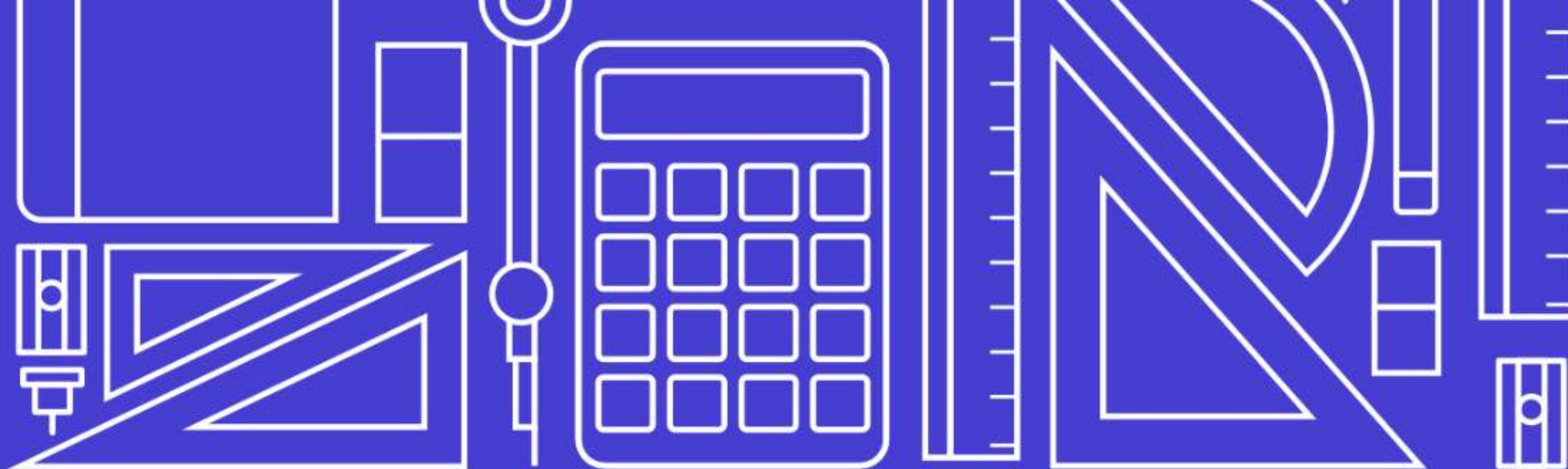
ZABAWA
W PARACH



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Zwierzęce maski

Zachęć uczniów do stworzenia ręcznie robionych masek zwierząt, których odgłosy usłyszeli w aplikacji. Do dekoracji mogą wykorzystać różne kolorowe papiery i farby. Po stworzeniu masek wspólnie naśladujcie odgłosy zwierząt.



MATEMATYKA

Dodawanie, odejmowanie, porównywanie –
matematyka, która ma sens.

Pakiet „Matematyka” to zbiór interaktywnych gier uczących dzieci podstawowych umiejętności obliczeniowych w sposób przystępny i angażujący. Dzięki praktycznym zadaniom dzieci uczą się dodawania, odejmowania oraz porównywania ilości („więcej” – „mniej”), ćwicząc przy tym logiczne myślenie i analizę. Interaktywna forma wspiera rozumienie pojęć matematycznych i zachęca do ich stosowania w codziennych sytuacjach. Atrakcyjna oprawa wizualna oraz aktywne uczestnictwo budują pewność siebie w nauce matematyki.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Nauka matematyki przez działanie i interakcję
- Ćwiczenie dodawania, odejmowania i porównywania ilości
- Wsparcie logicznego myślenia i analizy wzrokowej
- Proste mechanizmy sprzyjające utrwalaniu pojęć matematycznych
- Możliwość wykorzystania wiedzy w praktycznych kontekstach

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
KOREKCYJNO-
KOMPENSACYJNE



DZIECI
ROZPOCZYNAJĄCE
NAUKĘ LICZENIA

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Dodawanie

Zapełniaj wagoniki poprawnymi wynikami. Aplikacja pozwala na ćwiczenie umiejętności dodawania w przyjemny sposób. Użytkownik ma możliwość wyboru trudności zadań, polegających na dodawaniu w zakresie do 10, 20 lub 100. Opanuj dodawanie do perfekcji! Aby wypełnić wagonik właściwą ilością kryształów, naciśnij jedną z trzech dostępnych odpowiedzi wyświetlających się na środku ekranu, klikając na nią stopą. Liczba, która widnieje na dole ekranu jest wynikiem dodawania liczby znajdującej się w lewym górnym rogu oraz jednej z odpowiedzi.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Odejmowanie

Podziemna kopalnia kryształów obfituje w zasoby, które możesz zdobyć rozwiązując zadania matematyczne – tym razem musisz zmierzyć się z działaniem odejmowania. Dzięki tej aplikacji będziesz mógł poćwiczyć umiejętność odejmowania na trzech poziomach trudności, w zakresie do 10, 20 lub 100. Wagonik napełni się kryształami jedynie wtedy, gdy wybierzesz poprawną odpowiedź. Tak jak w „Dodawaniu” liczba działania wyświetlana jest na dole ekranu, natomiast możliwe do wyboru odpowiedzi w centralnej części.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Dodawanie i odejmowanie

Tym razem w dostępnych odpowiedziach będą widniały liczby o różnych znakach. Zadanie to nie należy do najprostszych, jednak wysiłek rekompensuje nagroda – wagonik pełen kryształów! Wybierając odpowiedź, zwróć szczególną uwagę na znak stojący przy liczbie, nie daj się zmylić! Podobnie jak w „Dodawaniu” oraz „Odejmowaniu” odpowiedzi należy wybierać klikając na nią stopą. W przypadku niepoprawnej odpowiedzi, w prawym dolnym rogu zostanie wyświetlona liczba która powstała po wykonaniu działania.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Policz

„Policz” to aplikacja wspomagająca naukę liczenia od 1 do 10. Zadaniem dziecka jest wskazanie liczby przedmiotów, które pojawiły się na ekranie klikając na nią stopą. Dla urozniczenia, na początku rozgrywki użytkownik ma możliwość wyboru rodzajów elementów do liczenia i wybiera spośród pudełek, lizaków lub kryształków. Po wybraniu rodzaju przedmiotów do policzenia, automatycznie rozpocznie się pierwsza runda. Pojawi się losowa ilość przedmiotów oraz dostępne 3 odpowiedzi.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki





Mniej więcej

Zadanie polega na oszacowaniu i wskazaniu których elementów znajduje się więcej na ekranie klikając na odpowiedź stopą. Aplikacja pomaga zdobyć umiejętność sprawnego szacowania oraz utrwalenie podstawowych liczb. Użytkownik ma do dyspozycji trzy poziomy trudności, które różnią się między sobą liczbą pojawiających się kryształów. Gracz po wybraniu poziomu trudności i rozpoczęciu rozgrywki ma możliwość do odsłuchania treści zadania do wykonania poprzez naciśnięcie na ikonę „głośnika” w lewym górnym rogu.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA

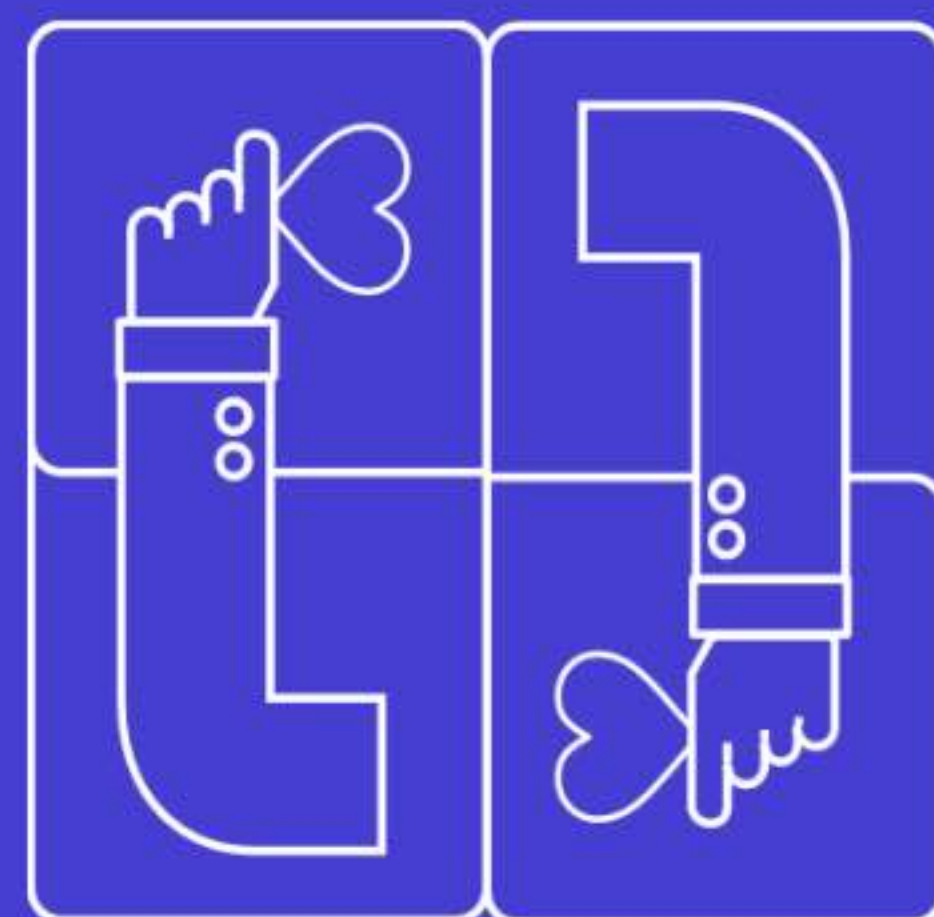
INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Mniej czy więcej?

W aplikacji "Mniej czy więcej" podziel klasę na dwa zespoły. Gdy na ekranie pojawią się dwa zbiory liczb, wszyscy biegną na stronę z większą ilością elementów i głośno wykrzykują różnicę między nimi. Ta dynamiczna zabawa rozwija umiejętność szacowania, logicznego porównywania oraz koordynację całego ciała.



MAPOWANIE



Symetria, wzory i przestrzeń – logiczne wyzwania w ruchu.

Pakiet „Mapowanie” przenosi dzieci w świat ćwiczeń wspierających rozwój myślenia przestrzennego, analizy wzorców i rozpoznawania symetrii. Aplikacje stawiają przed dziećmi zadania związane z odwzorowywaniem układów, planowaniem i identyfikacją relacji przestrzennych. Dzięki różnorodnym mechanizmom gry nie tylko rozwijają zdolności poznawcze, ale również pobudzają ciekawość i uczą uważnego obserwowania. To zestaw idealny do rozwijania logiki, orientacji i refleksu.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Ćwiczenia z odwzorowywaniem wzorów i układów
- Rozwijanie myślenia przestrzennego i symetrycznego
- Różne poziomy trudności dopasowane do możliwości dziecka
- Połączenie zabawy z treningiem uważności i planowania
- Wsparcie rozwoju logicznego i intelektualnego w atrakcyjnej formie

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
WSPOMAGAJĄCE
ROZWÓJ POZNAWCZY



TERAPIA
PEDAGOGICZNA



TRENING MYŚLENIA
PRZESTRZENNEGO
I ANALIZY WZROKOWEJ

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Żelkowa układanka

Podczas gry należy odwzorować ustawienie żelków po lewej stronie na planszy po prawej stronie. Dodatkowym utrudnieniem jest to że żelki są w różnych kolorach. Używając podwójnego kliknięcia wybierz żelek o wymaganym kolorze a następnie również przypomocy dwukliku umieść go na pustym polu. Na koniec sprawdź swoje ustawienie za pomocą przycisku „lupy”. Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się ilością elementów do odwzorowania.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Barwne żółwiki

Wypełnij plansze po prawej stronie ekranu ustawieniem żółwików, które wyświetlają się po lewej stronie. Tym razem trzeba być jeszcze bardziej uważnym, ponieważ oprócz poprawnego odwzorowania ustawienia należy zachować właściwe kolory skorup żółwi. W prawej dolnej części ekranu wyświetlane są dostępne żółwiki, które wybieramy dwukrotnym naciśnięciem nogą lub ręką. Aby umieścić motylka na planszy należy również nacisnąć dwa razy na puste pole, na którym chcemy umieścić danego żółwika.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Odwzoruj świnki

Zadaniem użytkownika jest dokładne odwzorowanie położenia świnek z planszy po lewej stronie podłogi. Aby umiejscowić świnkę na pustym polu należy nacisnąć na pole, aby usunąć błędnie ustawioną żabkę wystarczy na nią kliknąć. Ostatnim krokiem jest sprawdzenie ustawienia świnek przy użyciu przycisku „lupy”. Jest to najprostsza ze wszystkich gier z pakietu, pozwoli na poznanie podstawowych elementów kodowania, co zaowocuje przy korzystaniu z kolejnych, trudniejszych aplikacji. Do dyspozycji użytkownika przygotowano trzy poziomy trudności, które różnią się ilością świnek do ułożenia.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Zielone żelki

Aplikacja ta jest wstępem w nauce programowania. Podczas gry należy odwzorować ustawienie zielonych żelków po lewej stronie symetrycznie na planszy po prawej stronie. Na prawej planszy żelki dodaje się po prostu klikając na wybrane pole lub przesuwając nad nim stopą lub ręką. Na koniec sprawdź swoje ustawienie za pomocą przycisku „lupy”. Czy uda ci się bezbłędnie ustawić żelki? Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się ilością elementów do odwzorowania.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3-6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6-9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA





Odwzoruj żabki

Zadaniem użytkownika jest dokładne odwzorowanie położenia żabek z planszy po lewej stronie podłogi na prawą stronę. Aby umiejscowić żabkę na pustym polu należy nacisnąć na pole, aby usunąć błędnie ustawioną żabkę wystarczy na nią kliknąć. Ostatnim krokiem jest sprawdzenie ustawienia żabek przy użyciu przycisku „lupy”. Jest to najprostsza ze wszystkich gier z pakietu, pozwoli na poznanie podstawowych elementów kodowania. Do dyspozycji użytkownika przygotowano trzy poziomy trudności, które różnią się ilością żabek do ułożenia.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Kolorowe żelki

Podczas gry należy odwzorować ustawienie żelków po lewej stronie na planszy po prawej stronie. Dodatkowym utrudnieniem jest to że żelki są w różnych kolorach. Używając podwójnego kliknięcia wybierz żelek o wymaganym kolorze a następnie również przy pomocy dwukliku umieść go na pustym polu. Na koniec sprawdź swoje ustawienie za pomocą przycisku „lupy”. Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się ilością elementów do odwzorowania.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Symetryczne liski

W „Symetrycznych liskach” należy odwzorować ustawienie planszy z lewej strony ekranu na planszy po prawej stronie. Tym razem ustawienie trzeba odwzorować w odbiciu lustrzanym, co znacząco utrudnia zadanie! Myśl nieszablonowo aby nie dać się zaskoczyć! Umieszczenie lisków na planszy odbywa się poprzez dwukrotne naciśnięcie wybranego pola ręką lub nogą. Po ustawieniu lisków na planszy należy sprawdzić jego poprawność używając przycisku „lupy”. Dostępne są trzy poziomy trudności – z czterema, sześcioma oraz ośmioma liskami.

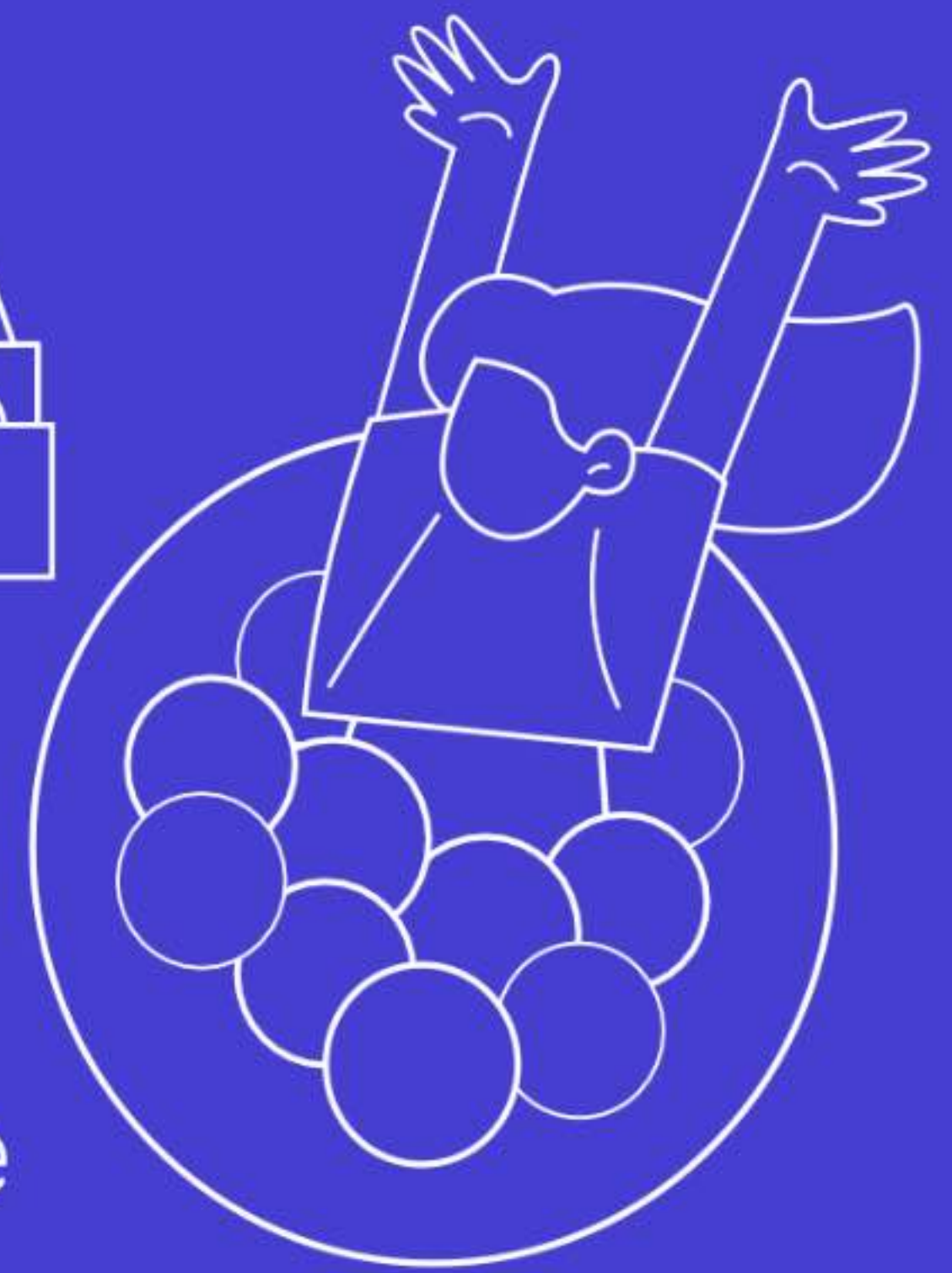
Dla kogo?



Tryb rozgrywki



ŻŁOBEK



Raczkowanie, kolory i muzyka – pierwsze kroki w świecie interakcji.

Pakiet „Żłobek” to zestaw aplikacji zaprojektowanych z myślą o najmłodszych dzieciach, które dopiero zaczynają eksplorować przestrzeń poprzez ruch. Gry zachęcają do raczkowania, czworakowania i aktywności fizycznej, jednocześnie wprowadzając maluchy w świat kolorów, dźwięków i prostych zależności przyczynowo-skutkowych. Uczestnicy chwytają obiekty, łapią zwierzątka i aktywują muzyczne punkty, rozwijając przy tym motorykę, koordynację i percepcję sensoryczną. To bezpieczna i radosna forma zabawy edukacyjnej dla najmłodszych użytkowników.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Zachęta do raczkowania i czworakowania w bezpiecznym środowisku
- Proste mechanizmy aktywujące dźwięki, kolory i reakcje
- Rozwijanie koordynacji, zmysłów i relacji przyczynowo-skutkowych
- Idealne dopasowanie do potrzeb rozwojowych najmłodszych dzieci
- Atrakcyjna forma zabawy ruchowej z elementami sensorycznymi

Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



ZAJĘCIA WSPIERAJĄCE
ROZWÓJ MOTORYCZNY,
SENSORYCZNY
I KOORDYNACYJNY



TERAPIA RUCHOWA I
STYMULACJA
ROZWOJOWA

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Żółwik

Dzieci próbują złapać żółwia, który ucieka po wykryciu ruchu w jego pobliżu. Żółw porusza się w kierunku przeciwnym do wykrytego ruchu. Gdy żółw zniknie za krawędzią ekranu, na planszy pojawi się nowy z innym kolorem skorupy. Podobnie jak w aplikacjach „Motyl” i „Żabka”, zabawę urozmaicają ukryte miejsca z efektami dźwiękowymi, które gracze odnajdują podczas poruszania się po ekranie gry. Pojedyncze kliknięcie na nutkę w prawym dolnym rogu planszy podświetli punkty dźwiękowe rozrzucone po ekranie gry.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

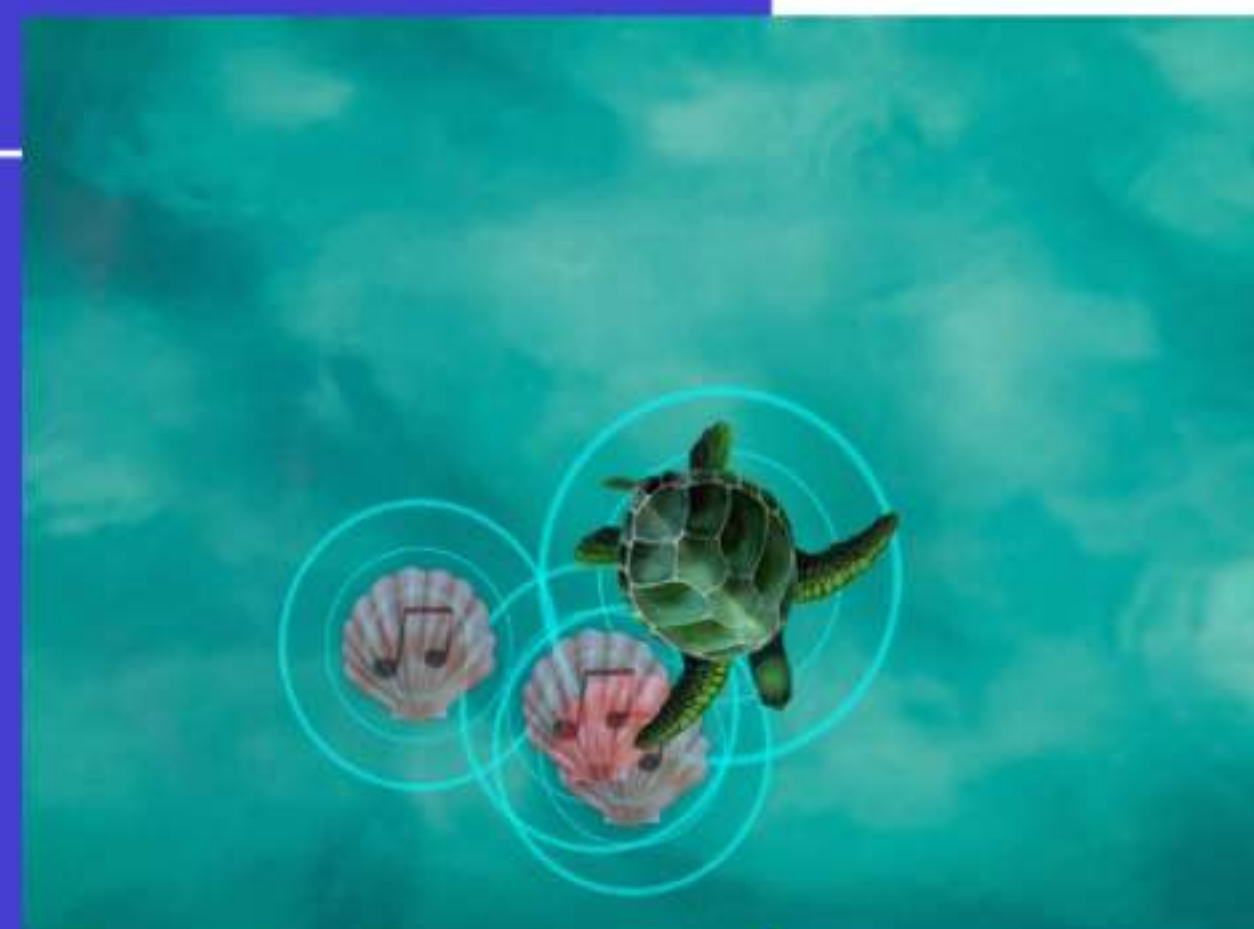
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Kolorowe dzwonki

Duże, kolorowe paski aż kuszą, aby na nie wskoczyć i zobaczyć co się stanie! Okazuje się, że potrafią wydawać eleganckie, czyste brzmienia i trafić w nie jest bardzo łatwo. Dzieci raczkując, czworakując lub podskakując na aktywnej planszy gry wywołują efekty dźwiękowe przypisane do kolorowych pasków widocznych na ekranie. Paski wydają dźwięki instrumentu jakim są dzwonki diatoniczne. Paski aktywują się za pomocą mechanizmu pojedynczego kliknięcia. Wiele dźwięków może być aktywowanych w tym samym czasie.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Grająca podłoga

Jednym z instrumentów muzycznych proponowanym na zajęciach muzycznych jest ksylofon. Z dźwiękami jakie wydaje dzieci mogą zapoznać się w trakcie zabawy z aplikacją „Grająca podłoga”. Deski uginają się i wydają dźwięki ksylofonu po rozpoznaniu dotyku. Wiele desek może być aktywowanych jednocześnie – wówczas dźwięki nałożą się na siebie. Każda z desek podłogi wydaje inny dźwięk ksylofonu – czy potraficie zagrać jakąś melodię?

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Harfa

„Harfa” to aplikacja muzyczna skierowana głównie do najmłodszych, rozpoczynających swoją przygodę z muzyką. Na planszy znajduje się 10 kolorowych lin. Naciskając ręką lub nogą, na kolorowe sznurki użytkownik wyzwala różne dźwięki instrumentu, jakim jest harfa. Przyjemne dla ucha brzmienia, zawsze doskonale ze sobą współgrające – zachęcają dzieci do chodzenia lub raczkowania po planszy i odgrywania własnych kompozycji.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

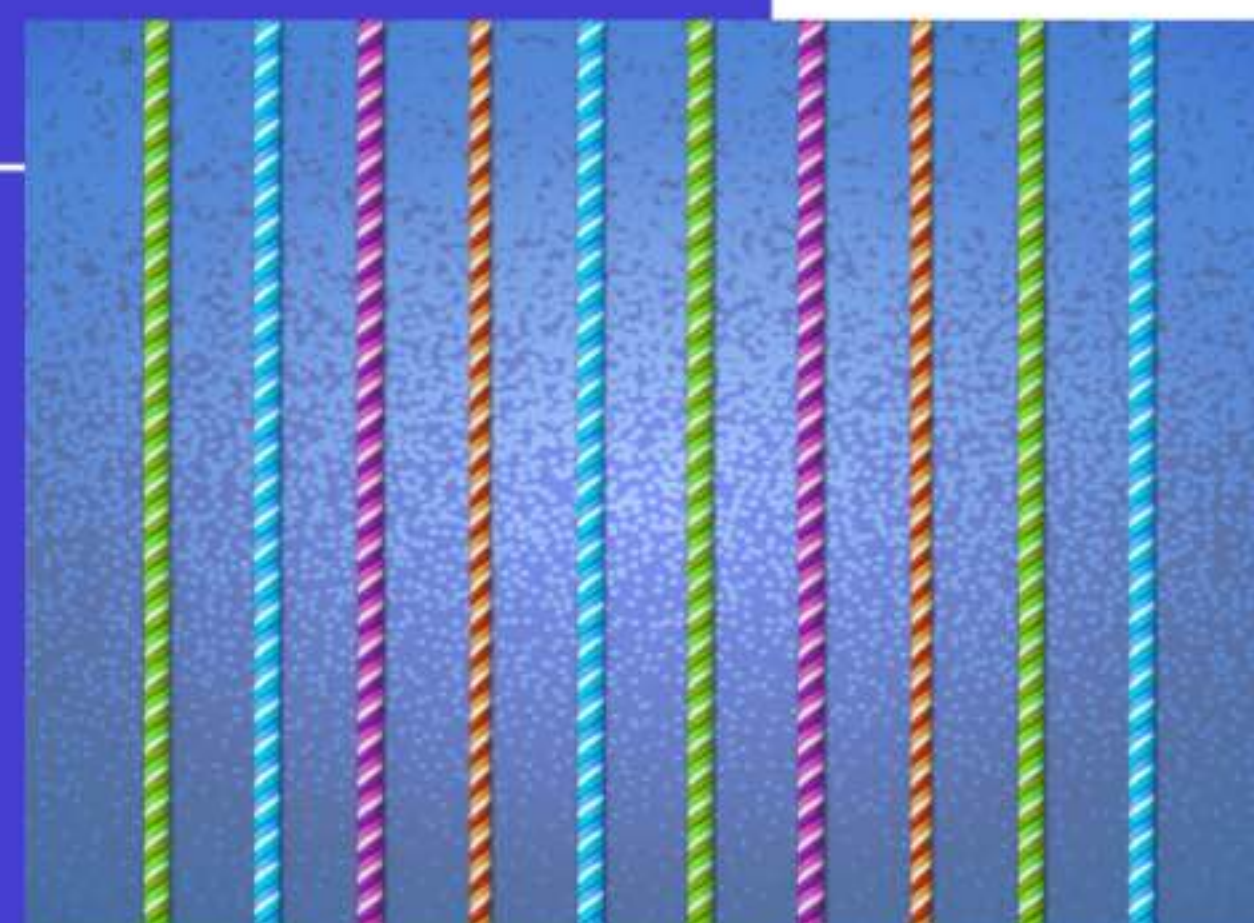
Tryb rozgrywki

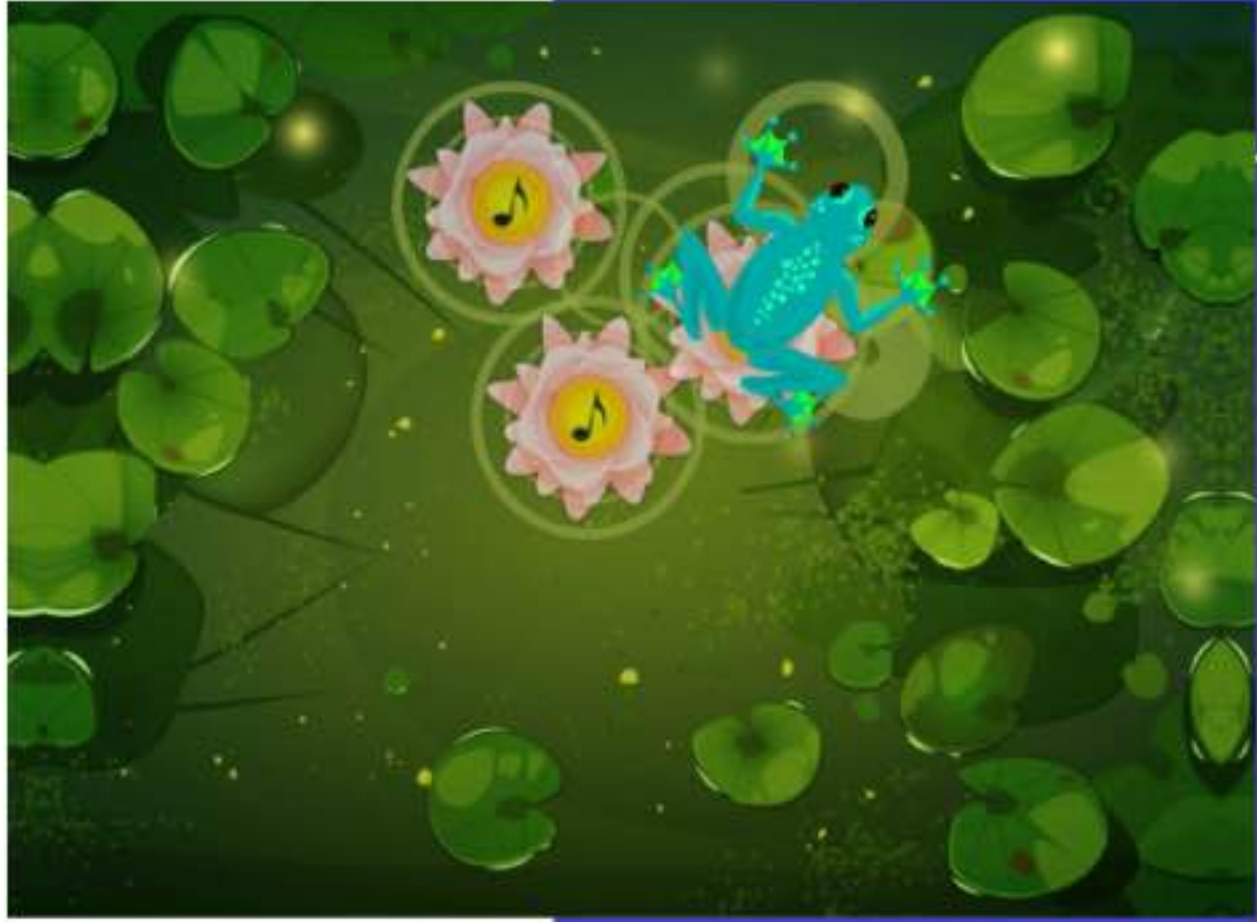


ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Żabka

Celem gry jest wspomaganie koordynacji ruchowej dzieci na etapie raczkowania, czworakowania i nauki chodzenia oraz poprawa ich motoryki. Na wyświetlanym ekranie pojawia się żabka reagująca na ruch dziecka – będzie uciekać w przeciwną stronę. Kiedy zniknie za krawędzią ekranu, automatycznie pojawi się z innej strony planszy. Dodatkowo, na planszy ukryte są punkty dźwiękowe, które dzieci odkrywają poruszając się po planszy gry. Można je wyświetlić na planszy klikając na rysunek nutki w prawym dolnym rogu ekranu.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Motyl

Na ekranie kolejno pojawiają się kolorowe motylki, które należy złapać. Aby zaznaczyć motylka wystarczy na niego najechać lub po prostu wejść. Są bardzo czułe na wszelki ruch, więc bez problemu złapią je nawet najmłodsze dzieci. Klikając nutkę w prawym dolnym rogu odsłonią się aktywne punkty dźwiękowe. Ukazują się w różnych pozycjach i układach; mogą również mieć różne kolory i wzory skrzydełek. Gdy dotkniesz motyla, zatrzepocze skrzydełkami i po chwili zniknie. Czasami usłyszysz niespodziewane odgłosy – plansza pełna jest ukrytych punktów dźwiękowych dodatkowo aktywizujących maluchy.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE

INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Kolorowe ścieżki

Wykorzystaj aplikację "Harfa", jako tęczę torów ruchowych. Zachęć dziecko do raczkowania lub chodzenia wzdłuż kolorowych ścieżek, odkrywając jednocześnie różne kolory. Można także umieścić kolorowe przedmioty lub zabawki na końcu kolorowej ścieżki, poza obrazem, które zachęcą malucha do ich dotknięcia i eksplorowania.



KODOWANIE

Sekwencje, logika i kreatywność – pierwsze kroki w świecie programowania.

Pakiety „Kodowanie 1” oraz „Kodowanie 2” to dwie części zestawu aplikacji, które wprowadzają dzieci w świat myślenia algorytmicznego, planowania i logicznego rozwiązywania zadań. Kodowanie 1 skupia się na podstawowych umiejętnościach, takich jak tworzenie prostych sekwencji i zrozumienie zależności przyczynowo-skutkowych. Kodowanie 2 rozwija te kompetencje dalej, oferując bardziej złożone wyzwania logiczne, rozbudowane ścieżki i elementy kodowania na wyższym poziomie trudności. Oba pakiety wspierają rozwój analitycznego myślenia i kreatywności, oferując angażującą formę nauki dopasowaną do wieku i możliwości dzieci.

Co wyróżnia te pakiety?

- Nauka kodowania poprzez tworzenie sekwencji i rozwiązywanie zadań
- Wzmacnianie myślenia przyczynowo-skutkowego i planowania
- Wsparcie dla wczesnej edukacji informatycznej i kompetencji cyfrowych
- Rozwijanie kreatywności i umiejętności logicznego rozumowania
- Prosty i angażujący interfejs dostosowany do najmłodszych użytkowników



Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kodowanie - Szkło

Zadaniem gracza jest zebranie wszystkich odpadów szklanych i wyrzucenie ich do pojemnika. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając „gumki”, można usunąć całą trasę, „strzałka” służy do pominięcia poziomu. „Trójkąt” sprawdza poprawność trasy.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kodowanie - Tworzywa

Użytkownik ma za zadanie zaprojektować trasę, aby zebrać wszystkie odpady i umieścić je w pojemniku. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając „gumki”, można usunąć całą trasę, „strzałka” służy do pominięcia poziomu. „Trójkąt” sprawdza poprawność trasy.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Baloniki

Zadaniem użytkownika jest przemieszczenie żółtego balonika do miejsca, w które prowadzi zakodowana trasa. Droga, którą musi przebyć balonik przedstawiona jest przy pomocy strzałek wyświetlanych w dolnej części ekranu. Przeniesienie balonika odbywa się poprzez naciśnięcie na pole ręką lub nogą. Kolejność kroków też jest ważna! Trasę należy czytać od lewej do prawej strony. Balonik można przenosić jedynie na pole sąsiadujące z nim. Poprawność drogi sprawdzamy wciskając „lupę”.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kodowanie - Bio

Zadanie polega na zaprogramowaniu drogi bohatera tak, aby zebrał wszystkie BIO odpady, które finalnie mają trafić do śmietnika. Należy być czujnym, ponieważ na planszy zawsze znajduje się jeden odpad, który należy ominąć. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając „gumki”, można usunąć całą trasę, „strzałka” służy do pominięcia poziomu. „Trójkąt” sprawdza poprawność trasy.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA

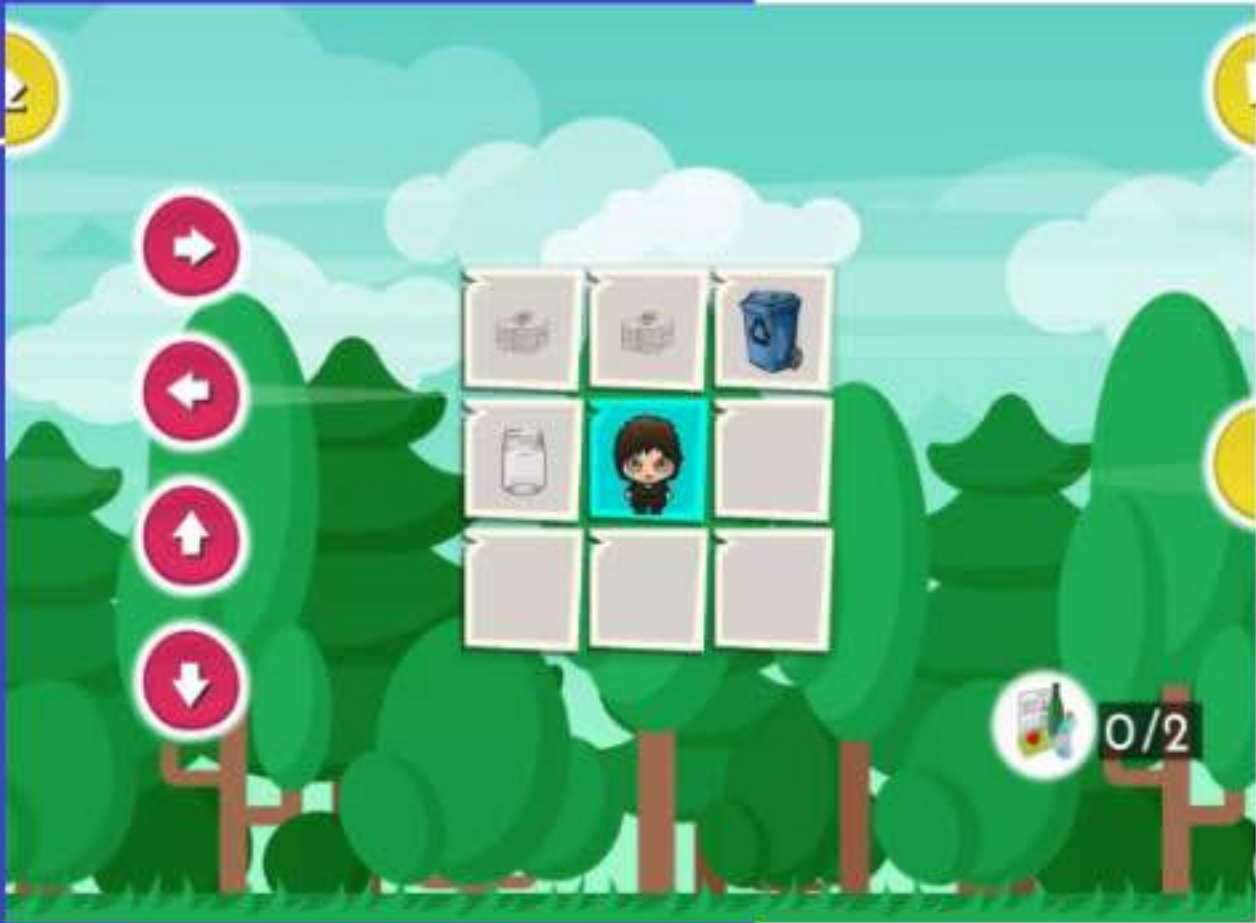
Kodowanie - Papier

Zadaniem użytkownika jest zaplanowanie drogi bohatera. Tym razem odpadkami, które należy zebrać, a następnie wyrzucić do pojemnika, są odpady papierowe. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Należy uważać, aby nie zebrać odpadów innego rodzaju! Używając „gumki”, można usunąć całą trasę. „Strzałka” służy do pominięcia poziomu. „Trójkąt” sprawdza poprawność trasy.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Skarb piratów

Użytkownik ma za zadanie zaprogramować drogę do skarbu. Gra rozpoczyna się po wybraniu poziomu trudności. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różni liczba pól, którą należy pokonać, aby dostać się do skarbu. Strzałki, które możemy wykorzystać, wyświetlają się po prawej stronie ekranu. Wybranie strzałki odbywa się przez podwójne naciśnięcie na nią stopą lub ręką. Aktualnie programowana droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Instrumenty muzyczne

Zaprogramuj trasę dziewczynki tak, aby zagrała tylko na polach z bębnami. Używając kółek po lewej stronie ekranu stwórz poprawną trasę. Ale uwaga! Musisz zmieścić się w określonej liczbie ruchów! Ułatwieniem będzie skorzystanie z pola funkcji w prawym dolnym rogu. Jeśli jakiś fragment trasy się powtarza możesz zamienić go w funkcję i użyć wielokrotnie w polu ostatecznej trasy. Usunąć trasę możesz gumką w prawym górnym rogu, obok niej jest kółko, którym możesz zmienić planszę, aby sprawdzić poprawność swojego programu kliknij na kółko z trójkątem po prawej stronie ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Kolorowe rytmy

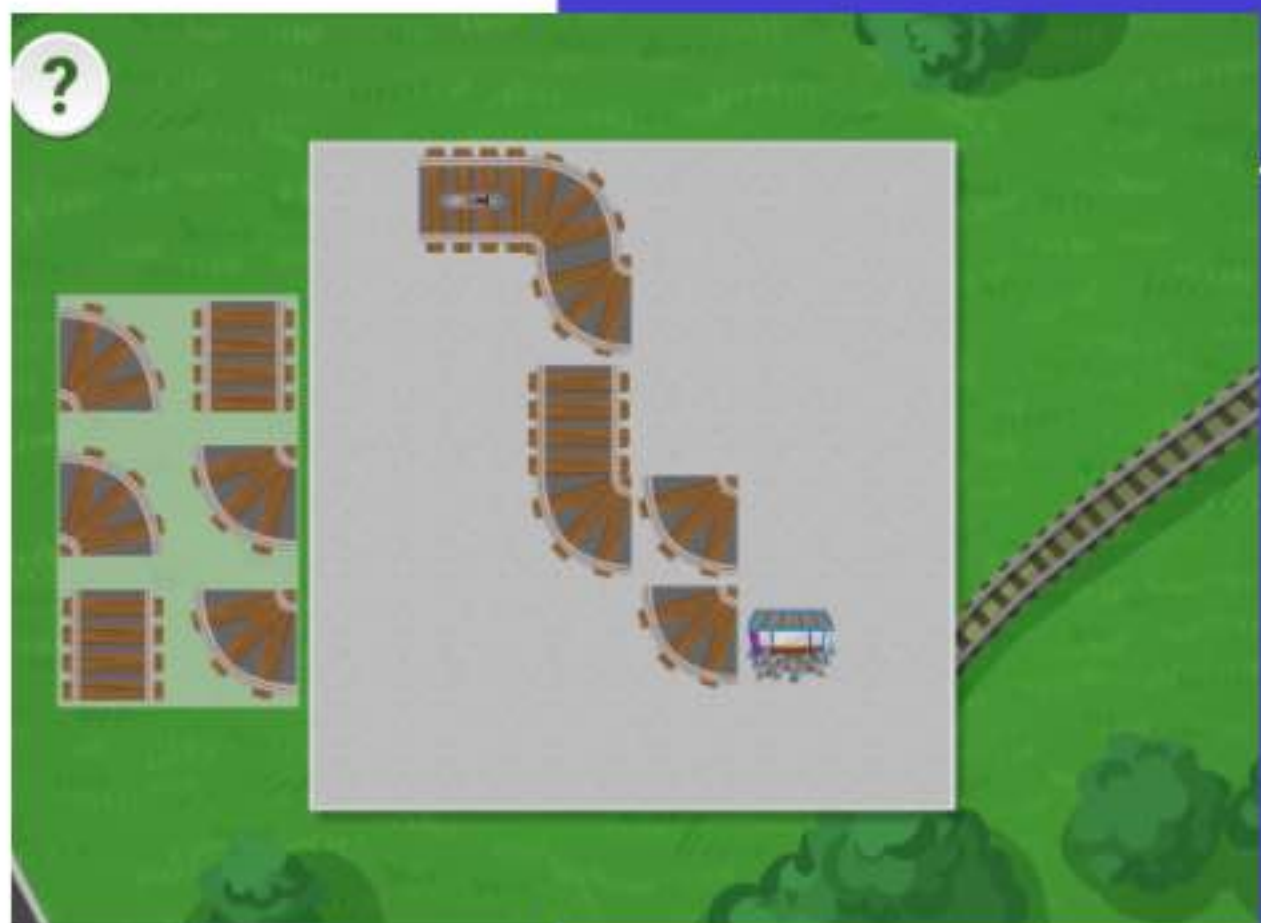
Poprzedzając kółka z białą otoczką zgodnie ze schematem wyznaczonym przez kółka z żółtą otoczką. Możesz zamieniać miejscami tylko sąsiadujące ze sobą kółka. Aby zmienić układ schematu kliknij na kółko w środkowej górnej części ekranu, by zmienić kolory na literki lub cyferki – kliknij na kółeczko obok kolorów. Aby sprawdzić poprawność Twojego uzupełnionego schematu kliknij na kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Aby wymazać ruchy kliknij na gumkę w górnej prawej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki





Małe podróże

Udoskonal swoje umiejętności kodowania samodzielnie programując trasę pociągu. Na planszy pojawią się fragmenty torów, które trzeba ułożyć tak, aby pociąg mógł dojechać do celu. Aby usunąć niepoprawne fragmenty trasy z planszy kliknij na nie dwukrotnie, a następnie z pola po lewej stronie ekranu wybierz poprawny fragment trasy i za pomocą kliknięcia – umieść w odpowiednim miejscu. Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I – III
(6 – 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV – VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Podwodny świat

Twoim zadaniem jest wypełnienie odpowiednimi kolorami pól wokół kleksów. W zależności od tego z iloma kleksami graniczy dane pole takim kolorem z danym numerem należy wypełnić kwadracik – jeśli pole graniczy tylko z jednym kleksem zamaluj je kolorem zielonym z cyferką 1, analogicznie z pozostałymi kolorami. Aby zamalować kwadracik, naciśnij kolor, którego chcesz użyć, a następnie zaznacz pola do zamalowania. Aby sprawdzić poprawność umiejscowienia kolorów kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, by zmienić rozmieszczenie kleksów kliknij na przycisk w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I – III
(6 – 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV – VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Segregowanie śmieci

Twoim zadaniem jest zaplanować trasę postaci tak, aby w drodze do kosza zebrać jak najwięcej śmieci. Pamiętaj, że kolor kosza ma znaczenie jakie śmieci będą do niego wrzucane! Po lewej stronie ekranu widnieją strzałki, których należy użyć do zaprogramowania trasy, która będzie widoczna w dolnej części ekranu. Aby sprawdzić poprawność swojej trasy kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić rozmieszczenie śmieci kliknij na strzałkę w prawej górnej części ekranu. Jeśli popełnisz błąd możesz go cofnąć używając gumki w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I – III
(6 – 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV – VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Budowanie drogi

Na planszy pojawią się fragmenty drogi, które trzeba ułożyć tak, aby samochód mógł dojechać do celu. W polu po lewej stronie ekranu wybierz poprawny fragment trasy machając nad nim stopą lub ręką i – za pomocą kliknięcia w docelowym miejscu – umieść fragment trasy. Podpowiedź – należy użyć wszystkich elementów! Jeśli się pomyliś możesz usunąć trasę używając gumki w prawym górnym rogu ekranu. Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I – III
(6 – 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV – VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Fortepianowe kodowanie

Twoim zadaniem jest zaprogramować trasę robota tak, aby zagrał tylko na żółtych klawiszach. Używając kółek po lewej stronie ekranu stwórz poprawną trasę. Ale uwaga! Musisz zmieścić się w określonej liczbie ruchów! Ułatwieniem będzie skorzystanie z pola funkcji w prawym dolnym rogu. Jeśli jakiś fragment trasy się powtarza możesz zamienić go w funkcję i użyć wielokrotnie w polu ostatecznej trasy. Usunąć trasę możesz gumką w prawym górnym rogu, obok niej jest kółko, którym możesz zmienić planszę, aby sprawdzić poprawność swojego programu kliknij na kółko z trójkątem po prawej stronie ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Historyjki obrazkowe

Twoim zadaniem jest ułożenie historyjki w kolejności chronologicznej. Klikając lub machając nad danym elementem planszy ręką lub nogą zaznacz go, a następnie umieść go w odpowiednim dymku również za pomocą kliknięcia. Aby sprawdzić poprawność Twojego programu kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić historyjkę kliknij na kółko w prawym górnym rogu, aby wyjść z gry kliknij kółko w lewym górnym rogu. Powodzenia!

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



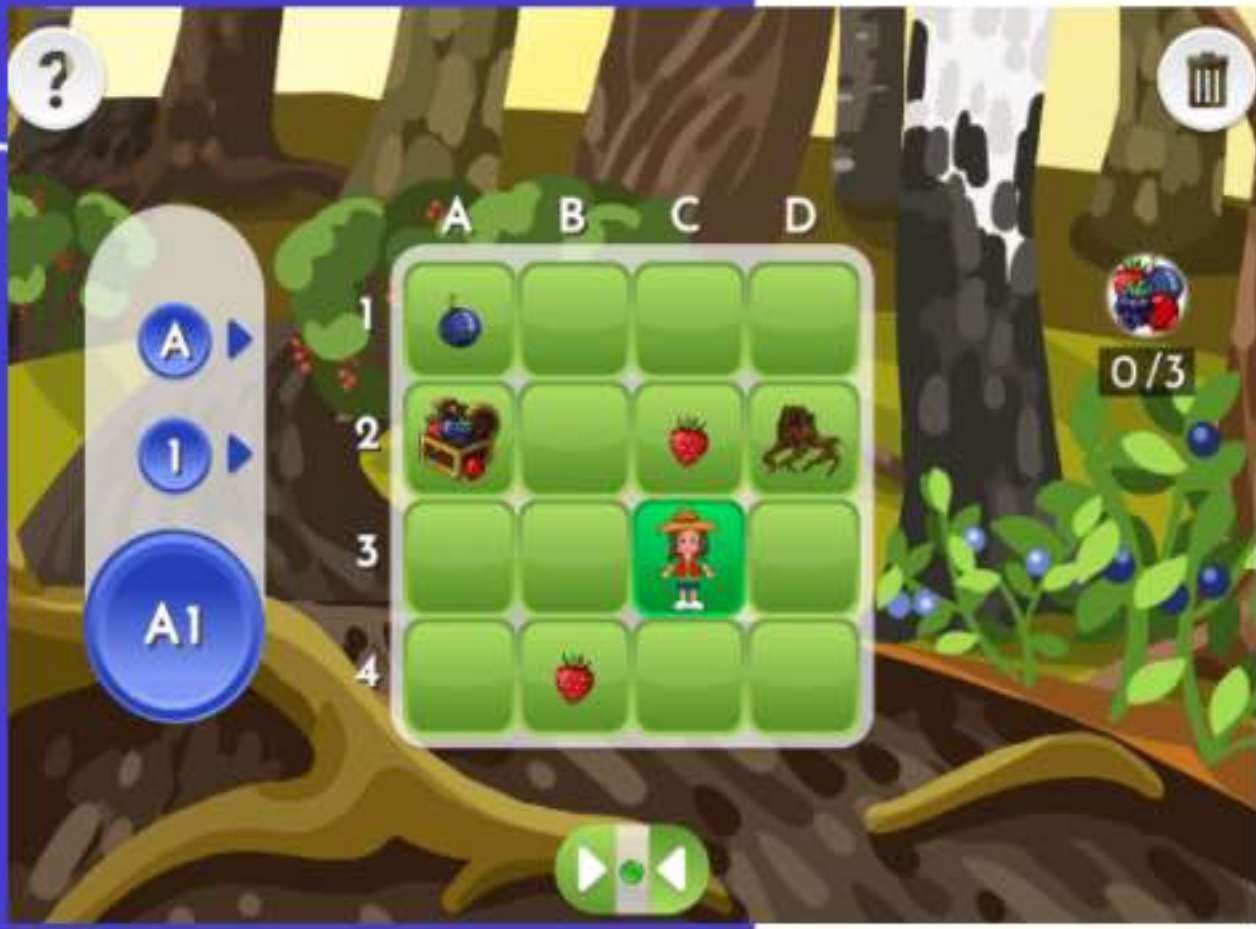
Owoce leśne

Zaplanuj trasę dziecka do skarbu klikając lub machając nad elementami ekranu, które chcesz wybrać. Możesz poruszać się co jedno lub dwa pola. Pole, na które chcesz się poruszyć wybierasz zaznaczając literę z odpowiednią kolumną, a następnie dopasowując do niej cyferkę z odpowiednim numerem wiersza. Pamiętaj, żeby omijać przeszkody! Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Pirackie skarby

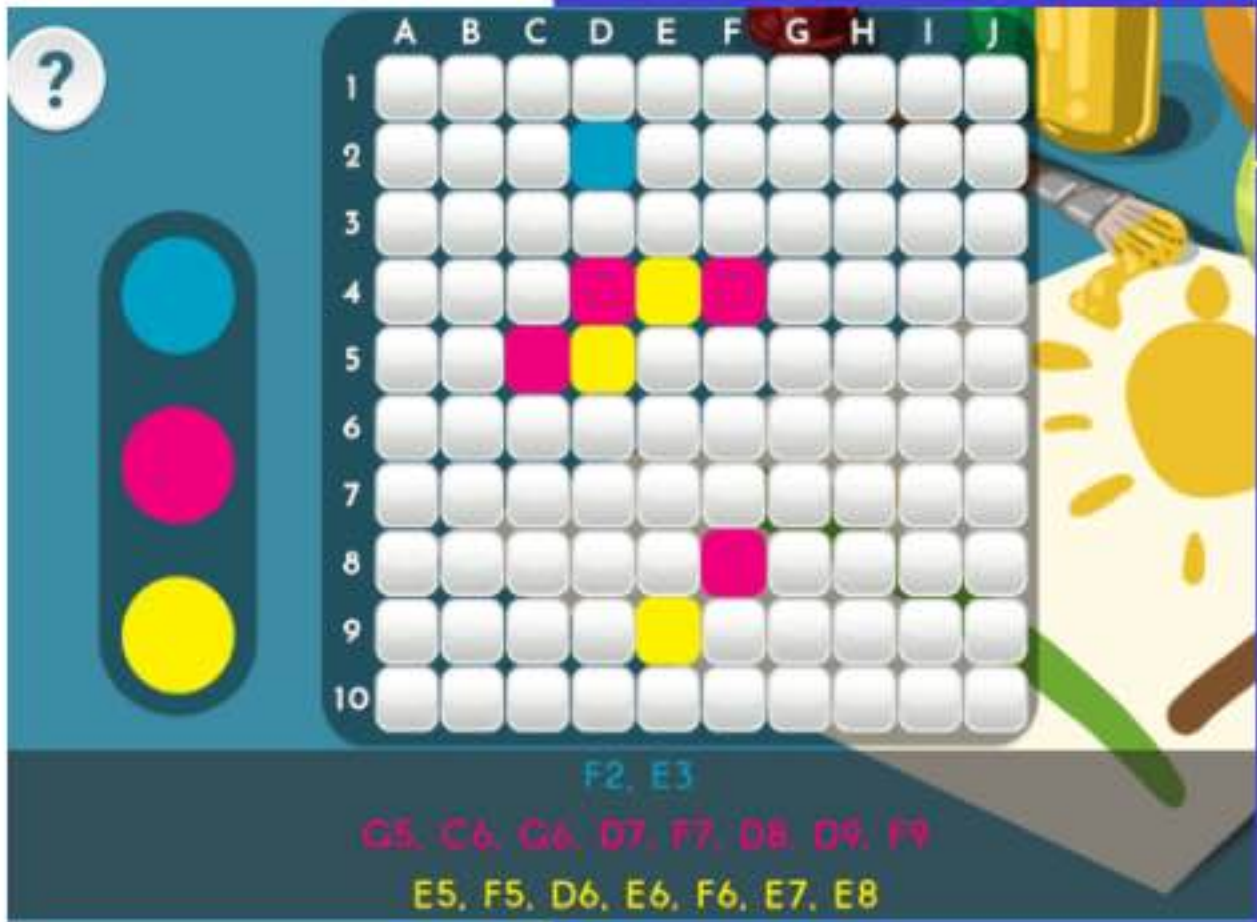
Zaplanuj trasę pirata do skarbu klikając lub machając nad elementami ekranu, które chcesz wybrać. Możesz poruszać się co jedno pole lub co dwa pola na trzecim poziomie. Pole, na które chcesz się poruszyć wybierasz zaznaczając odpowiednią strzałkę wskazującą kierunek. Na dole ekranu wyświetla się zaprogramowana trasa. Pamiętaj, żeby omijać przeszkody! Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu, żeby usunąć trasę kliknij gumkę w prawej górnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki





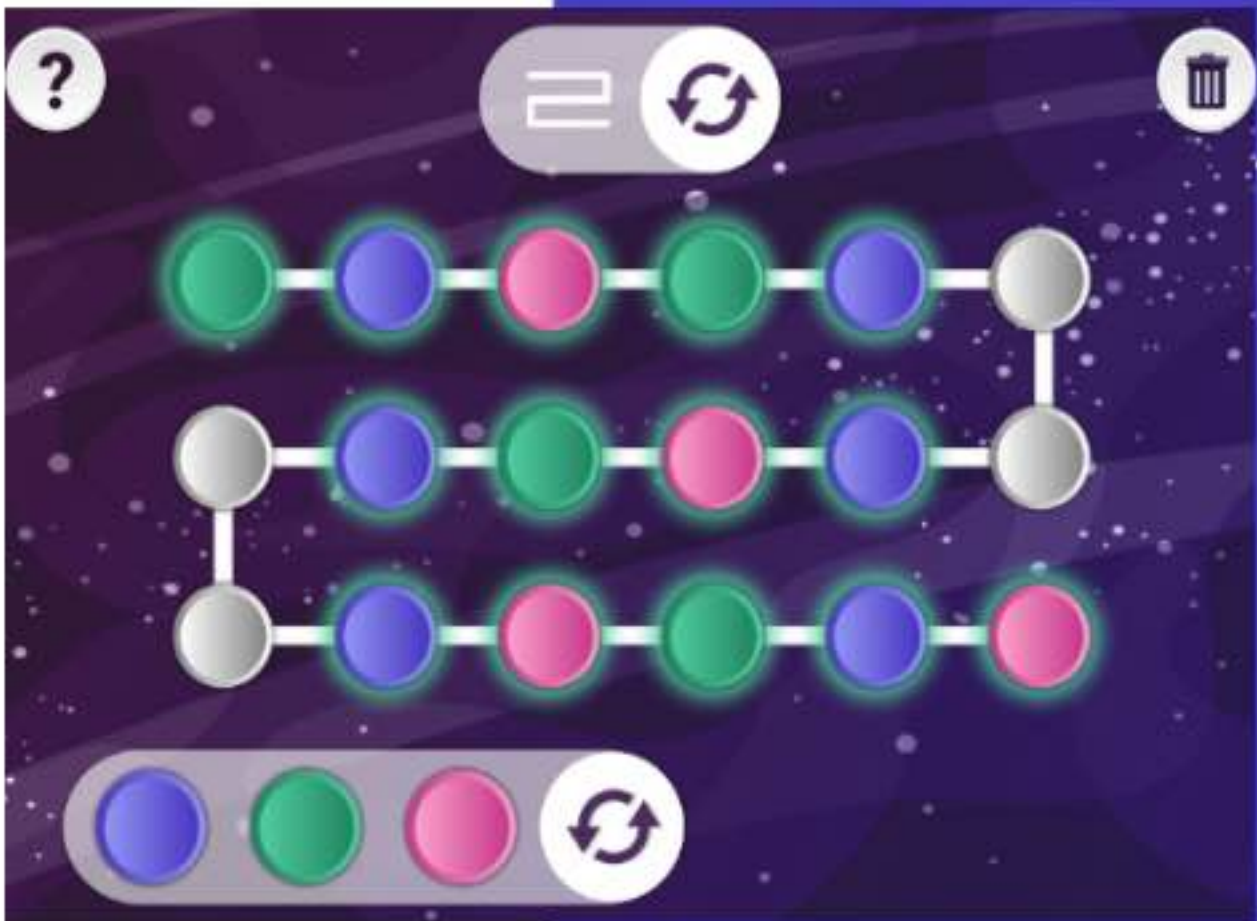
Pixel art

Twoim zadaniem jest zamalowanie odpowiednich kwadracików na planszy tak, aby utworzyły ukryty kształt. Najpierw kliknięciem nogą lub ręką wybieramy odpowiedni kolor, a następnie klikamy na kwadracik, który chcemy zamalować. Aby sprawdzić poprawność swojego obrazka kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu. Aby zmienić wzór do namalowania kliknij na kółko w prawej górnej części ekranu, żeby wrócić do menu głównego kliknij w kółko w lewej górnej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Rytmy

Twoim zadaniem jest zaprogramowanie trasy złożonej z kolorów, liter lub cyferek na podstawie wstępnego ich rozłożenia. Najpierw klikasz na kolor, który chcesz wybrać, a następnie na pole, które chcesz uzupełnić. Aby sprawdzić poprawność Twojego uzupełnionego schematu kliknij na kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Aby wymazać ruchy kliknij na gumkę w górnej prawej części ekranu – kółkiem obok niej możesz zmienić schemat do uzupełnienia.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



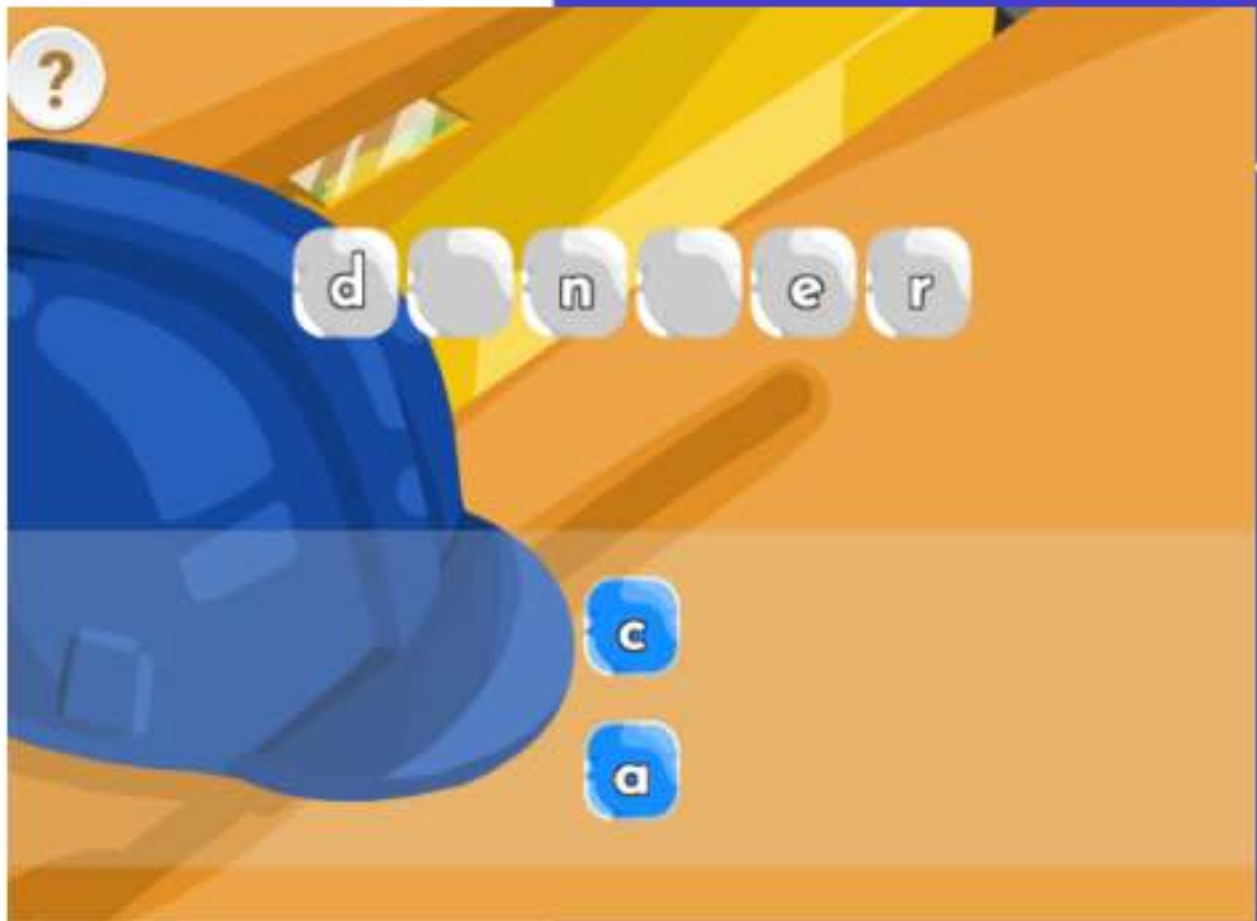
Zabaw kota

Pomóż właścicielowi dotrzeć do kota zbierając po drodze piłkę. W dolnej części ekranu wyświetla się wiersz trasy, w którym należy umieścić strzałki w taki sposób, aby prowadziła ona do kota. Koło zębate oznacza podniesienie lub upuszczenie piłki. Kliknij na strzałkę, a następnie na pole, w którym chcesz ją umieścić. Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, by zmienić ułożenie trasy kliknij na kółko w prawej górnej części ekranu, a obok niego znajduje się gumka, którą możesz usunąć wszystko z wiersza trasy.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Poznajemy zawody

Twoim zadaniem jest ułożyć nazwę zawodu z rozsypanych liter. Aby wstawić literkę w odpowiedni kwadracik należy kliknąć na nią stopą lub ręką, a następnie kliknąć na odpowiedni kwadracik. Aby sprawdzić poprawność wykonanego zadania kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić rozsypankę liter na inną kliknij na strzałkę w prawej górnej części ekranu. Jeżeli popełniłeś błąd możesz go cofnąć używając gumki w prawej górnej części ekranu. Aby wrócić do menu głównego kliknij na strzałkę w lewej górnej części ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



PISAK IR

Rysuj, pisz i twórz – interaktywnie, precyzyjnie, z wyobraźnią.

Pakiet „Pisak IR” to zbiór aplikacji, które wykorzystują pisak interaktywny, by wspierać rozwój manualny, grafomotoryczny i artystyczny dzieci. Aplikacje łączą swobodną twórczość z ćwiczeniami precyzji, umożliwiając rysowanie, kolorowanie oraz tworzenie własnych form wizualnych. Praca z pisakiem pomaga w rozwijaniu koordynacji ręka-oko, kontroli ruchu oraz pisma ręcznego, a przy tym daje dzieciom ogromną radość z kreowania. To połączenie edukacji z ekspresją i nowoczesną technologią.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Wspiera naukę pisania, rysowania i kontroli ruchu
- Ćwiczy precyzję, koordynację i motorykę małą
- Umożliwia kreatywne tworzenie własnych prac
- Przeznaczony specjalnie do obsługi pisakiem interaktywnym
- Łączy funkcję terapeutyczną z elementami artystycznymi



Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
ROZWIJAJĄCE
GRAFOMOTORYKĘ



TRENING PISANIA
I RYSOWANIA

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kolorowanki - Przyroda

„Kolorowanki - Przyroda” to zbiór pięciu kolorowanek związanych z naturą. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego długopisem, a następnie przejdź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

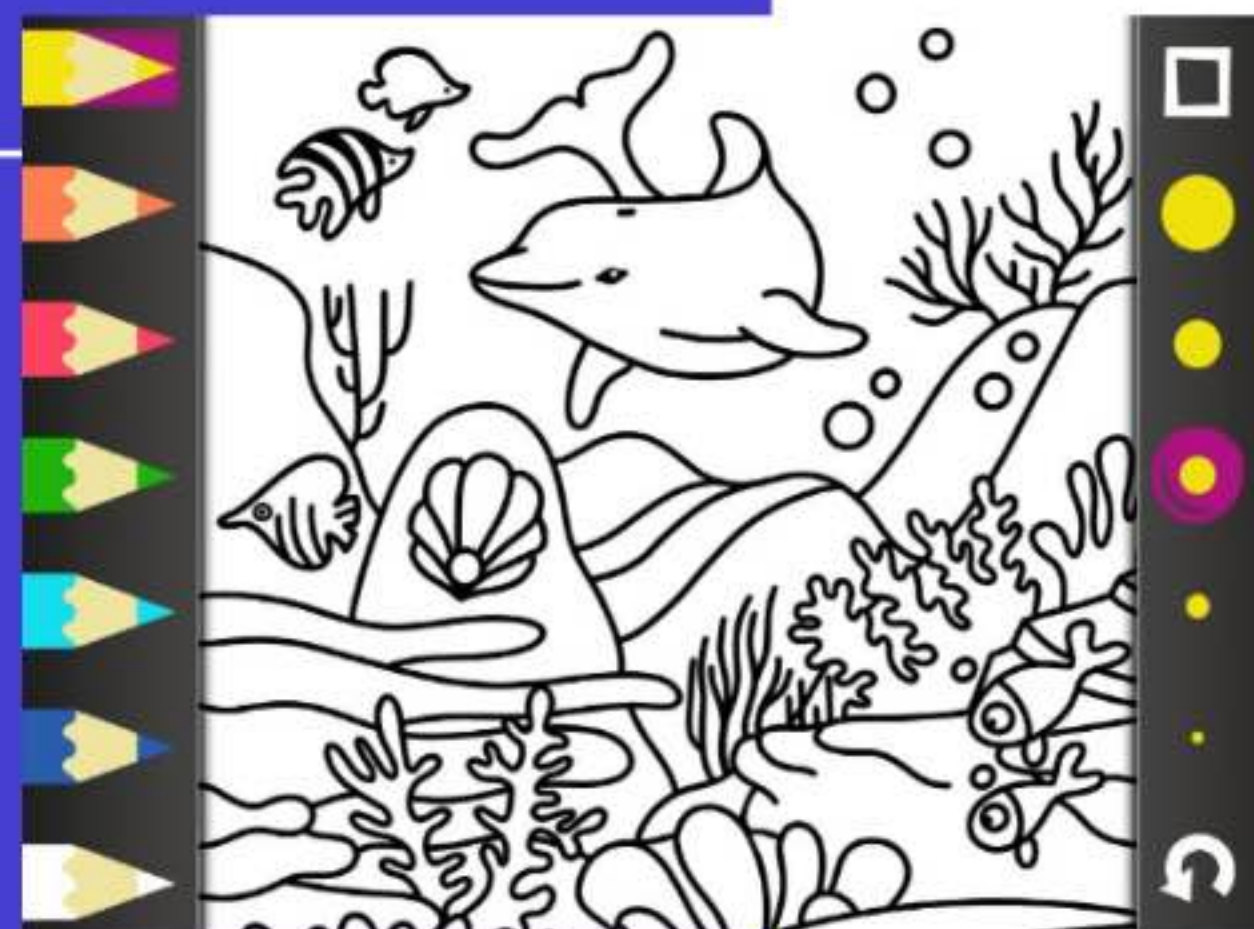
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Kolorowanki - Życie

„Kolorowanki - Życie” to zbiór pięciu kolorowanek związanych ze scenami życia codziennego. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego długopisem, a następnie przejdź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Kolorowanki - Małe stworzenia

„Kolorowanki - Małe stworzenia” to zbiór pięciu kolorowanek związanych ze zwierzątkami. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego długopisem, a następnie przejdź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

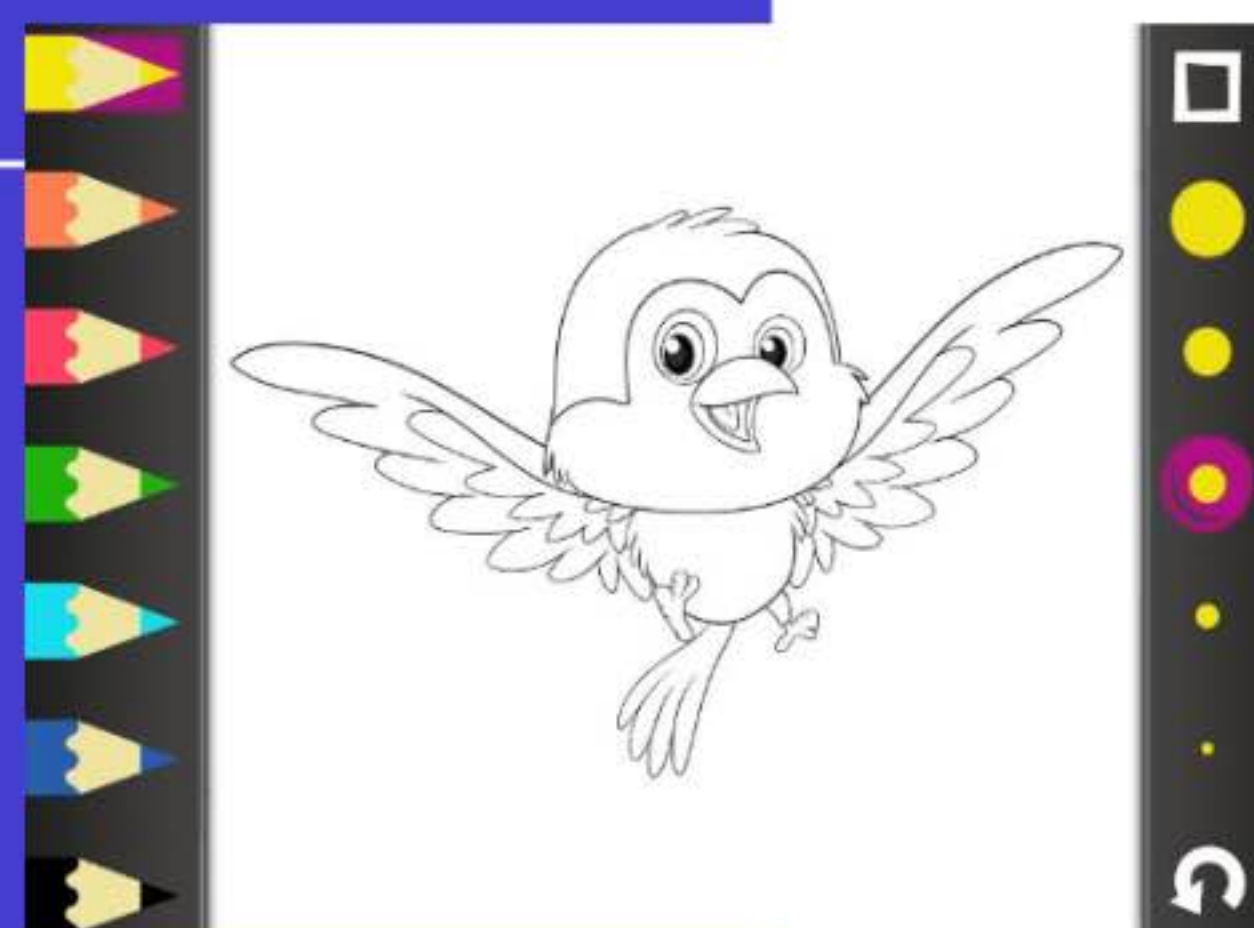
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Kolorowanki - Czworonogi

„Kolorowanki - Czworonogi” to zbiór pięciu kolorowanek związanych ze zwierzętami czworonożnymi. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego długopisem, a następnie przejdź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

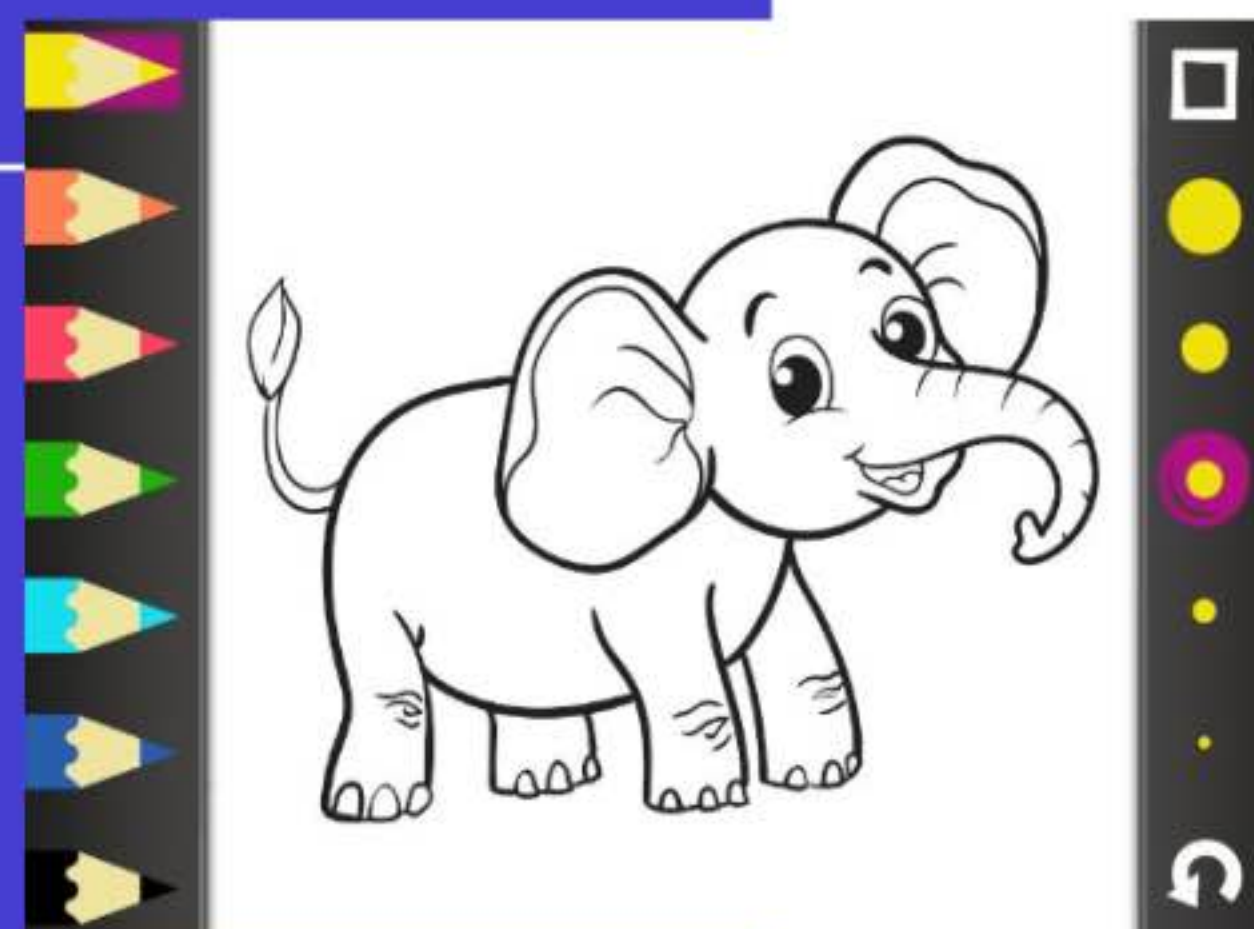
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Tux Paint

W aplikacji „Tux Paint” nie masz żadnych ograniczeń. Rysować różnymi kolorami co tylko chcesz, ale nie tylko! Możesz również wklejać różne figury, kształty, zwierzątka czy obrazki. Do tego możesz wybrać ich kolor oraz dodać do nich efekty specjalne takie jak rozmazanie, zaciemnienie, rozjaśnienie. Do wyboru masz również kolor tła. Aby wybrać element lub kolor wystarczy na niego kliknąć długopisem. Aby wymazać fragment użyj gumki. Możesz również zapisać swoje efekty i otworzyć je w dowolnym momencie!

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Mazaje

Gra „Mazaje” to czarna tablica, na której możesz rysować kredą dowolne kształty. Zmywać swoje rysunki możesz gąbką. Znajduje się tu też ukryta funkcja „play” – gdy ją klikniesz rozpocznie się gra, w której twoim zadaniem będzie zebranie spadających kształtów narysowanych wcześniej przez Ciebie! Ile kształtów uda Ci się zebrać? Łatwiej jest zbierać mniejsze czy większe kształty?

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Kolorowanki - Szkicownik biały

W tej wersji szkicownika możesz rysować na białym tle wszystko to co chcesz. Do wyrobu masz pięć kolorów kredek oraz różne ich grubości. Aby wybrać dany kolor kliknij na niego długopisem, a następnie... rysuj! Poczuj dowolność i narysuj co tylko chcesz. Aby cofnąć swój ruch możesz użyć gumki, klikając na nią.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Kolorowanki - Szkicownik czarny

W tej wersji szkicownika możesz rysować na czarnym tle wszystko to co chcesz. Do wyrobu masz pięć kolorów kredek oraz różne ich grubości. Aby wybrać dany kolor kliknij na niego długopisem, a następnie... rysuj! Poczuj dowolność i narysuj co tylko chcesz. Aby cofnąć swój ruch możesz użyć gumki, klikając na nią.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE

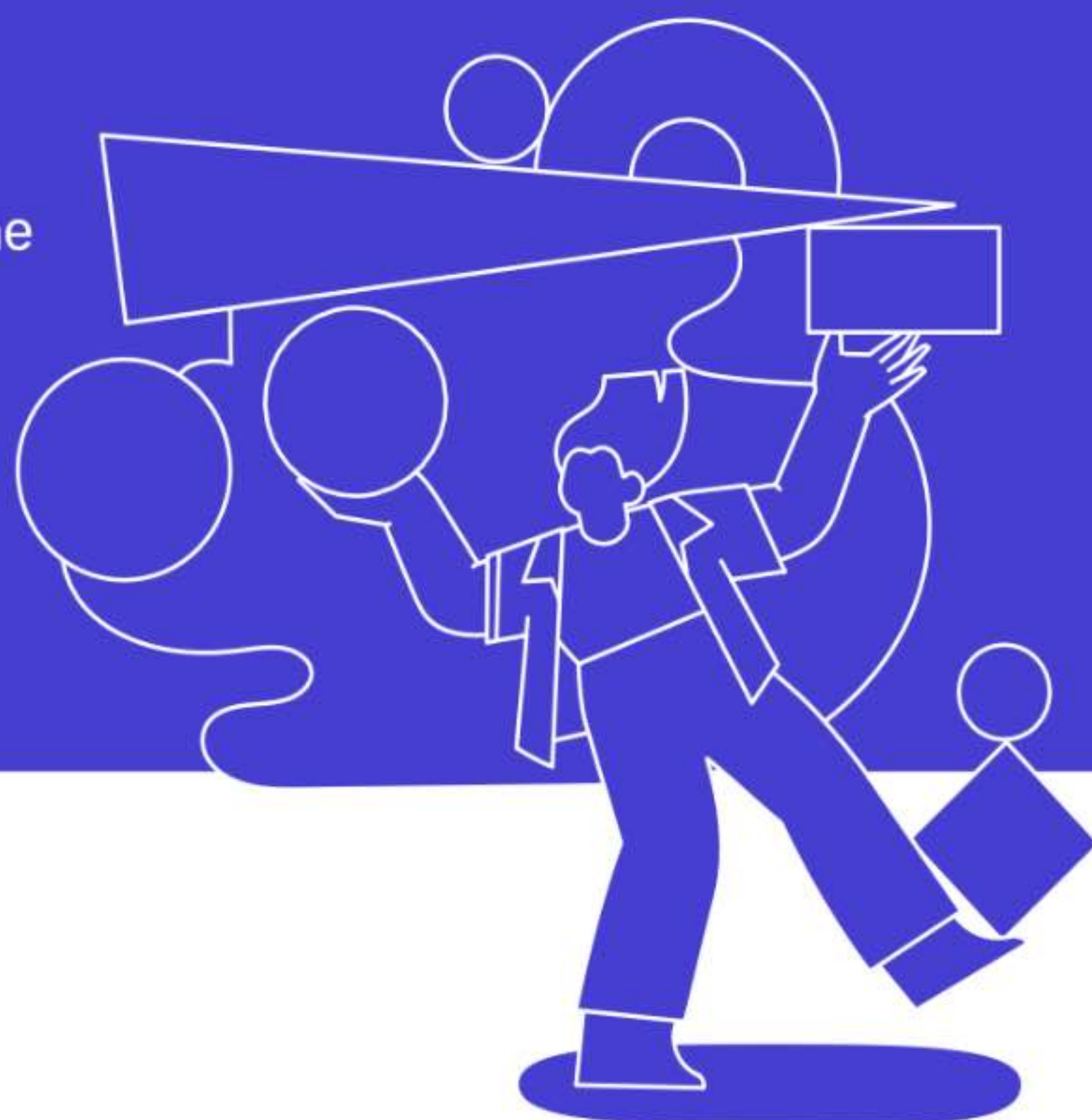
GRY LOGICZNE

Zadania, wzory, sekwencje – logika w ruchu i działaniu.

Pakiet „Gry logiczne” to zbiór interaktywnych aplikacji rozwijających zdolności analityczne, myślenie przyczynowo-skutkowe oraz rozumowanie przestrzenne. Dzieci rozwiązują zagadki, porządkują wzory, klasyfikują elementy i układają sekwencje – a wszystko to w formie dynamicznej, ruchowej zabawy. Różnorodność mechanizmów sprawia, że każde ćwiczenie stymuluje inne aspekty logicznego myślenia, wspierając koncentrację, pamięć operacyjną i orientację. To połączenie przyjemności i wyzwań, dostosowanych do poziomu dziecka.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Ćwiczenia logiczne w formie interaktywnej gry
- Rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego
- Zadania klasyfikacyjne, porównawcze i sekwencyjne
- Różne poziomy trudności dopasowane do wieku
- Wsparcie dla koncentracji i pamięci operacyjnej



Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
ROZWIJAJĄCE
LOGICZNE
MYŚLENIE



TRENINGI POZNAWCZE
I WSPARCIE
W ORGANIZACJI MYŚLENIA

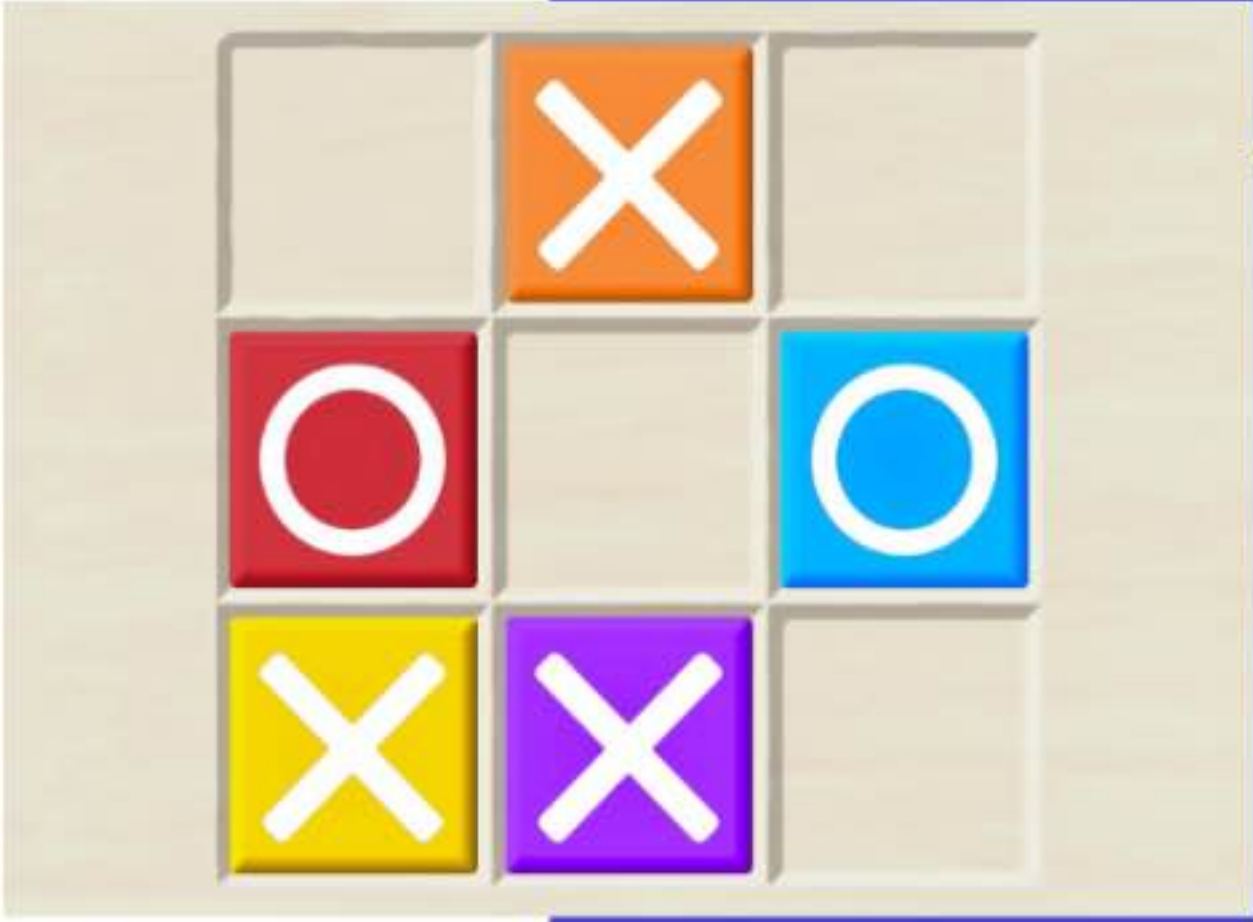
Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kółko i krzyżyk

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, której jako pierwszej uda się wylosować trzy takie same figury. Celem i warunkiem zwycięstwa jest ułożenie na planszy trzech swoich znaków w linii: pionowej, poziomej lub ukośnej. Ustawiacie swoje figury na planszy głównej za pomocą kliknięcia stopą. Należy tak ustawiać swoje figury, aby uniemożliwić przeciwnikowi zwycięstwo. Rozgrzywka odbywa się na planszy o wymiarach 3x3.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

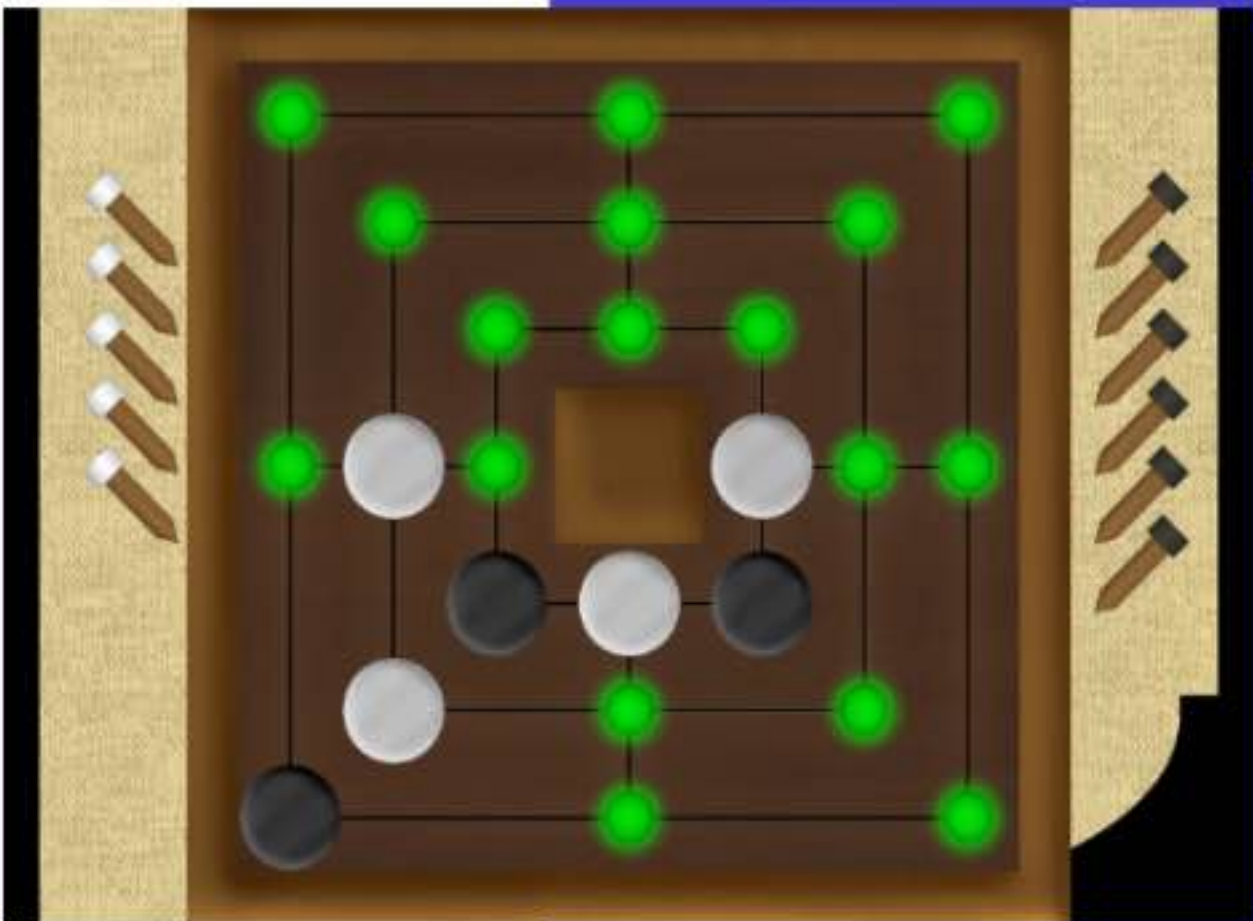


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



Młynek

Po wylosowaniu koloru i ustaleniu, który z graczy rozpoczyna, użytkownicy układają naprzemiennie na planszy po 9 swoich pionków starając się ustawić 3 pionki w linii z wykorzystaniem kliknięcia. Jeśli po ułożeniu wszystkich dostępnych pionków nadal nie ma zwycięzcy, uczestnicy przedstawiają swoje pionki po łączących je liniach tak, aby ułożyć zwycięski „młynek” – 3 pionki jednego koloru w linii.

Dla kogo?



SZKOŁA
PODSTAWOWA
(6 - 10 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



Motylkowe sudoku

Użytkownik ma za zadanie uzupełnienie planszy odpowiednimi motylkami w taki sposób aby w linii poziomej oraz pionowej każdy rodzaj motylka występował tylko raz. Po prawej stronie ekranu wyświetlane są dostępne motylki które wybieramy naciśnięciem nogą lub ręką. Aby umieścić motylka na planszy należy nacisnąć na puste pole. Naciskając lupę możemy sprawdzić, czy udało nam się poprawnie wykonać zadanie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

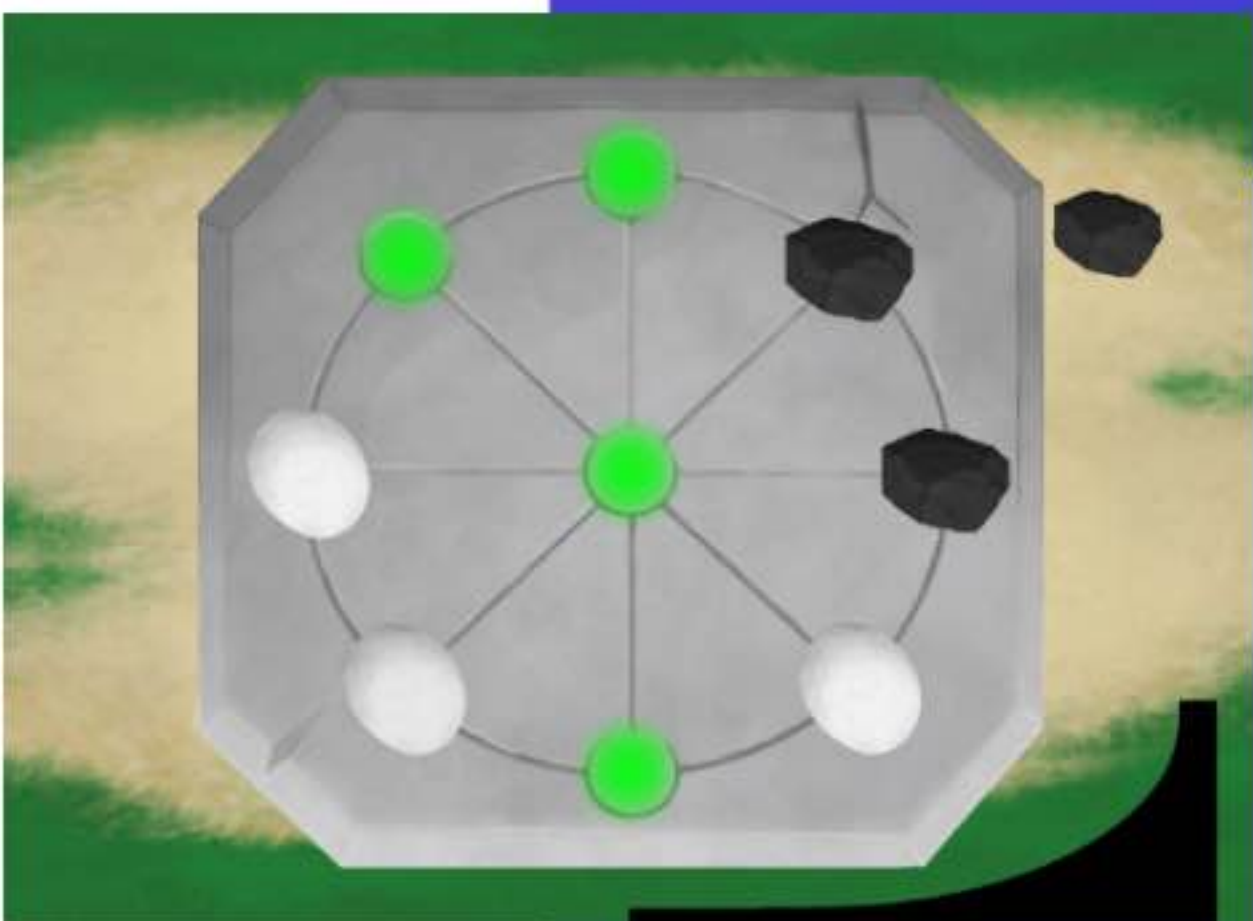


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Tabula lusoria

Partia odbywa się na planszy złożonej z ośmiu pól połączonych prostymi i zakrzywionymi liniami. Po ustaleniu kolorów graczy następuje druga faza rozgrywki, gdzie zawodnicy naprzemiennie ustawiają po 3 swoje pionki na wolnych polach. Pionki należy układać lub przesuwac na planszy za pomocą kliknięcia stopą. W trzecim etapie należy przesuwać pionki po liniach łączących pola, na których się znajdują. Po kliknięciu na pionek na zielono podświetlą się pola, które można zająć. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi 3 pionki w linii.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH

Wieczne pudycze

Celem gry jest ułożenie elementów w rzędy lub kolumny - zdobywasz punkty za każdym razem, kiedy wypełnisz któreś z nich. Kafelki układane są na planszy za pomocą kliknięcia. Aby usunąć płytkę z obrazkiem należy kliknąć na bombę, a następnie kliknięciem zaznaczyć niechciany kafelek - gracz może to zrobić, gdy w prawym dolnym rogu pojawi się bomba, nie zawsze tam jest. Stracisz jednak wtedy część punktów! Celem jest ustanowienie nowego rekordu punktów oraz przeprowadzanie długich, relaksujących rozgrywek.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Pudycze

Celem gry jest ułożenie elementów w rzędy lub kolumny - zdobywasz punkty za każdym razem, kiedy wypełnisz któreś z nich. Pierwszy element (wyświetlany z prawej strony planszy) musi przylegać do szarego kafelka. Każdy kolejny musi stykać się z co najmniej jednym położonym wcześniej elementem. Bardzo ważne jest, aby sąsiadujące kafelki zgadzały się ze sobą kolorem lub wzorem. Jeżeli nie da się ułożyć kafelka należy kliknąć przycisk 'Następny'. Kafelki układasz klikając na wybrane pole.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



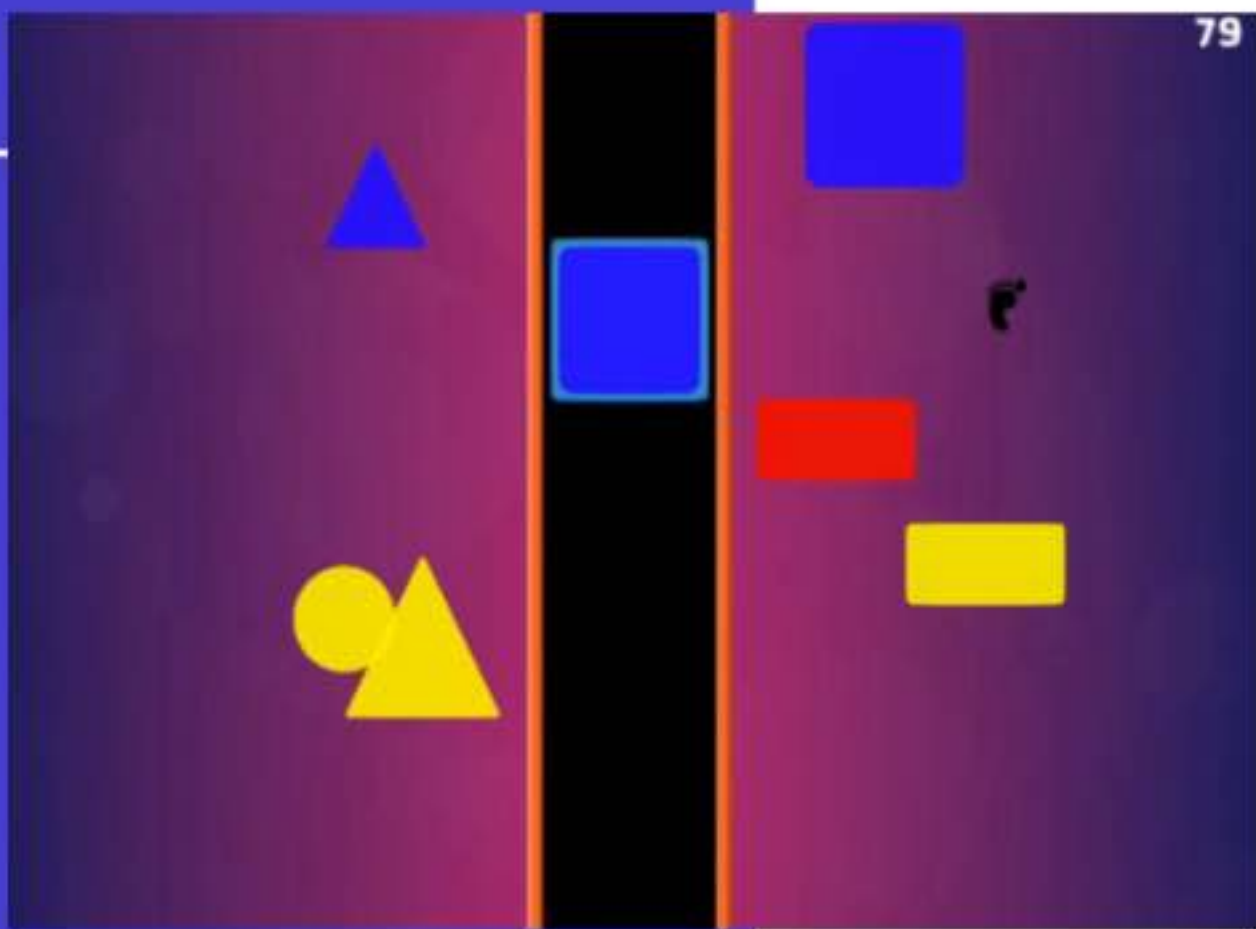
Klasyfikacja

Grając, postaraj się zaznaczyć jak największą liczbę figur tożsamyh z elementem przedstawionym na taśmociągu na środku planszy. Masz na to zadanie 120 sekund. Pamiętaj również, że figura na taśmociągu zmienia się co kilkadziesiąt sekund, obserwuj uważnie jakie elementy należy zbierać. Aby zbierać figury wystarczy przeciągnąć nad nimi stopą lub dłonią, możecie również po nich skakać lub uderzać w nie. Gdy swobodne figury o takim samym kształcie połączą się, uzyskają barwę pochodną wynikającą z ich barw podstawowych. Po zderzeniu figur o różnych kształtach następuje wybuch.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Rzemieślnicy

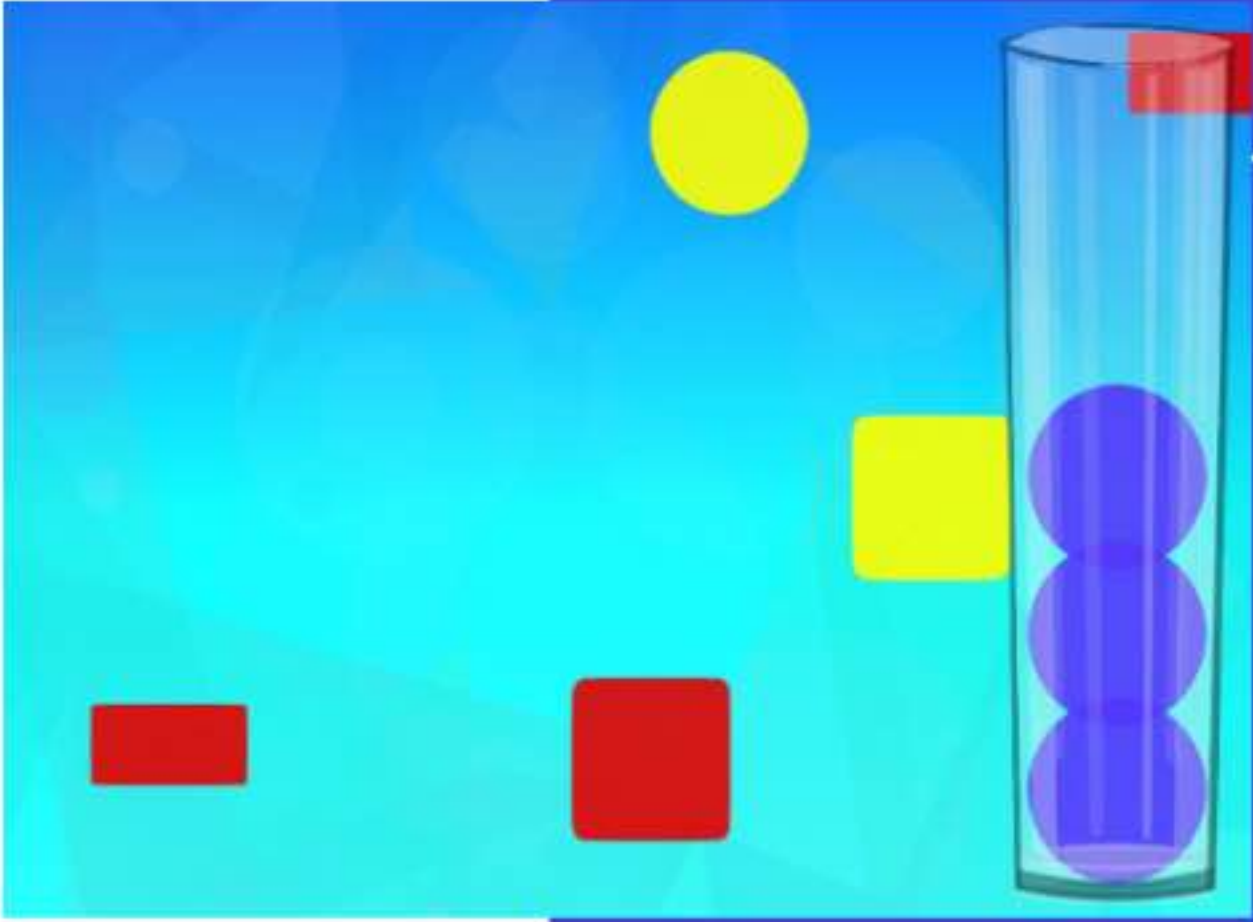
Twoim zadaniem jest zaznaczenie zawodu, z którym kojarzy się przedmiot wyświetlany w górnej części ekranu. Aktywacja zachodzi poprzez przeciągnięcie stopą nad wybranym rzemieślnikiem. Pomiędzy kolejnymi wyświetleniami przedmiotu charakterystycznego należy odczekać kilka sekund. Pamiętaj: jeśli dobrze się przyjrzyysz, dostrzeżesz ukryte podpowiedzi. Zdobądź jak największą liczbę punktów. Każda błędna odpowiedź, zabiera jedną szansę, możesz pomylić się dwa razy!

Dla kogo?



Tryb rozgrywki





Kolorowe figury

Twoim zadaniem jest zapamiętanie kształtu i koloru figury, którą należy zbierać – masz na to kilka sekund. Po wyświetleniu się głównego ekranu zauważysz napływające z każdej strony figury w różnych kolorach, kształtach i wielkościach – wybieraj tylko te, które są tożsame z elementem pokazanym na początku tury. Aby zbierać figury wystarczy dotknąć je stopą lub dłonią, możecie również po nich skakać lub uderzać w nie. Napełnij naczynie znajdujące się po prawej stronie planszy i spróbuj raz jeszcze lub pozwól grać innym!

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

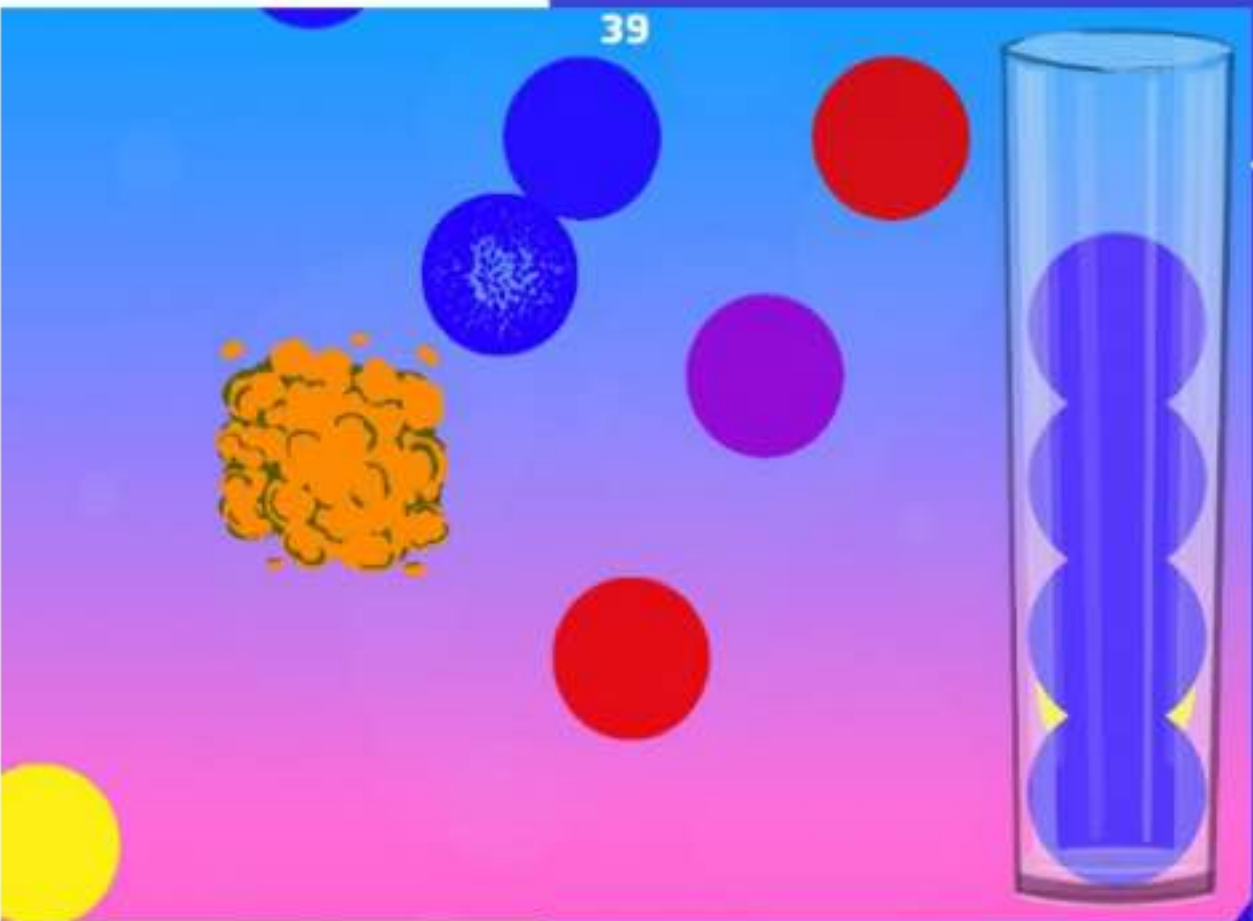


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kolorowe koła

Głównym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie wypełnienie naczynia zlokalizowanego w prawej części ekranu gry. Po wyborze tempa na kilka sekund pojawi się koło w jednym kolorze – zapamiętaj je! Tylko takie koła można zbierać w tej turze. Pięć kół wypełnia naczynie. Zaznaczanie figur do zebrania wymaga dowolnego ruchu nad nimi: przeciągnięcia, kliknięcia bądź uderzenia. W trakcie napływania figur na planszę, niektóre z nich mogą się ze sobą zderzyć – wtedy dojdzie do wybuchu (jeśli kolory kół są identyczne) lub do połączenia (w koło barwy pochodnej).

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Mini - turniej

Zorganizuj klasowy mini-turniej w aplikacji Kółko i Krzyżyk: zwycięzcy przechodzą do kolejnej rundy, ale muszą zamienić się symbolami – z X na O (lub odwrotnie), co zmusza ich do opracowania zupełnie nowej strategii w każdej grze. Zmienność symboli uczy elastycznego planowania, przewidywania ruchów przeciwnika i wspiera zdrową rywalizację pod delikatną presją czasu.

GRY ZWINNOŚCIOWE

Ruch, refleks i akcja – zręczność w świecie interaktywnych wyzwań.

Pakiet „Gry zwinnościowe” to zestaw dynamicznych aplikacji, w których dzieci skaczą, łapią, unikają i reagują na ruchome elementy w czasie rzeczywistym. Rozgrywka oparta jest na szybkich reakcjach, precyzyjnym działaniu i pełnym zaangażowaniu ciała. Gry rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową, zwinność i refleks, jednocześnie dając dużo radości i satysfakcji z osiągniętych wyników. Każde zadanie to nie tylko forma ruchowej aktywizacji, ale także trening uwagi i szybkiego podejmowania decyzji.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Gry oparte na szybkości reakcji i ruchu
- Rozwijanie refleksu, koordynacji i percepcji wzrokowo-ruchowej
- Ruch jako kluczowy element sterowania grą
- Wysoka dynamika – idealna do aktywizacji dzieci
- Możliwość połączenia zabawy z terapią ruchową



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
SPORTOWO-
RUCHOWE



INTEGRACJA
SENSORYCZNA



TERAPIA
MOTORYCZNA

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Bańki mydlane

Bańki mydlane ulegają zniszczeniu po przeciągnięciu nad nimi stopą. Złapcie je wszystkie! Zniszczone fundamenty odbudowują się po kilku sekundach. Aplikacja ma kilka plansz oraz poziomów trudności – odblokujesz je po uzyskaniu wystarczających wyników na poprzedniej planszy. Z poziomu menu grymożesz wybrać planszę, wktórą chcesz zagrać – kolejne plansze odblokowują się, bo zebraniu pięciu gwiazdek na planszach poprzednich.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Duszki

Celem gry jest oczyszczenie lasu z uciążliwych upiorków pojawiających się dookoła! Jeśli pominiesz choć jednego – przegrywasz. Jeśli możesz liczyć na wsparcie przyjaciół w tej misji, na pewno warto skorzystać z siły walki w grupie! Zbijanie duszków przez graczywymaga przeciągnięcia nadnimi stopą. Jeśli nie zdążysz, upiór złapie cię i wrócisz do menu głównego.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

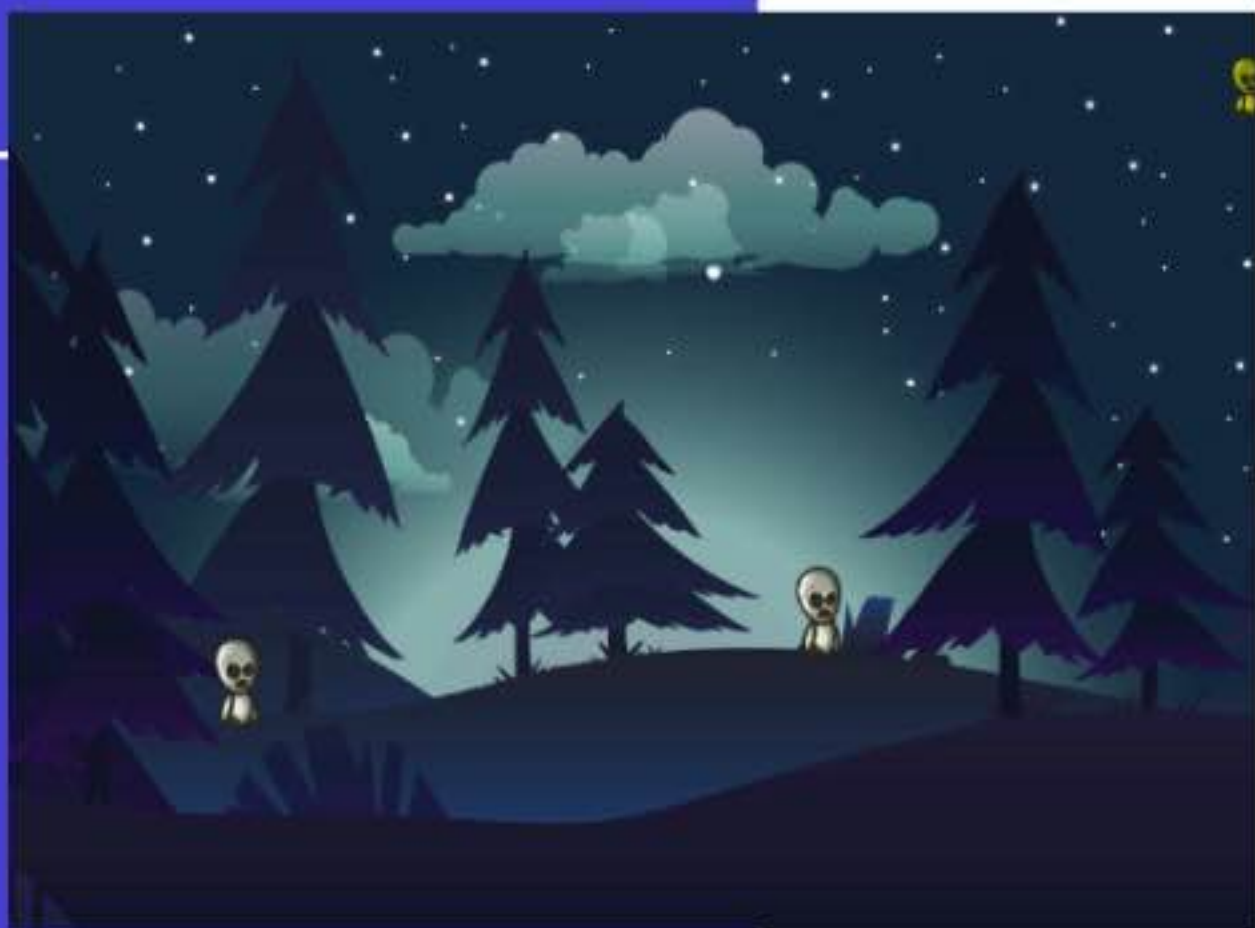
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Skarby pustyni

Zdobywasz punkty zbierając magiczne lampy. Lampy zbierane są poprzez przeciągnięcie nad nimi stopąlub dłonią. Pustynne skarby nie pozostają jednak bez opieki – pilnują ich jadowite skorpiony, które tylko czekają aż wpadniesz w ich pułapkę. Nie możesz ich dotknąć ani stać nad nimi, wtedy cię złapią. Atakują również w powietrzu! Masz tylko jedno życie, więc zachowaj ostrożność. W trakcie rozgrywki możesz zastanowić się jakie znasz pustynne kraje? Czy wiesz jakie mieszkają tam zwierzęta oraz jakiego typu rośliny można tam spotkać?

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Owocowa ścieżka

W naszym kierunku ciągle napływają kolorowe owoce: gruszki, jabłka, banany, truskawki i kiwi. Zadaniem graczy jest zebranie ich wszystkich! Przeciągnięcie nad owocem nogą powoduje, że zostanie zebrany. Ponadto zbierać je można tylko w dolnej części ekranu gry, górna część ścieżki pozostaje nieaktywna. Prędkość owoców wzrasta z każdym kolejnym poziomem, co znacząco utrudnia zadanie! Niestety za każdy opuszczony owoc naliczane są punkty ujemne, więc najlepiej bawić się w grupie i złapać je wszystkie!

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki

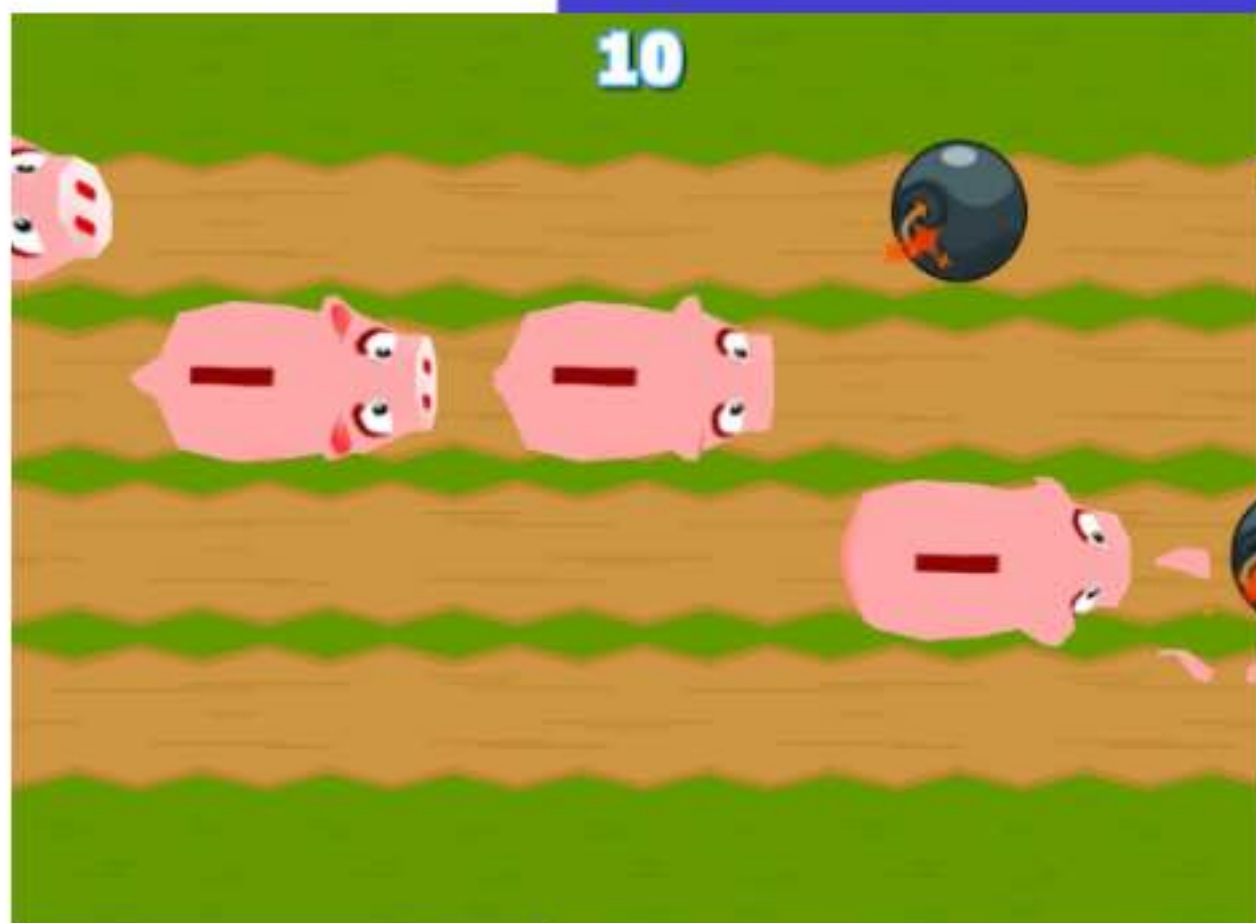


ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Wybuchowa ścieżka

„Wybuchowa ścieżka” to aplikacja, która składa się z wielu plansz odblokowywanych po zdobyciu określonej liczby punktów – dlatego też nie nudzi się i dostarcza zabawy na długi czas. Celem jest zbieranie świnek, owiec lub samochodzików i omijanie bomb, które zabierają życie. Zbierać świnki można poprzez najechanie nad nimi stopą. Przeskakuj pomiędzy ścieżkami, tak aby omijać bomby i zbierać wszystkie premiowane przedmioty; nie możesz ominąć żadnego, inaczej stracisz życie!

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Kretowisko

Zadaniem użytkowników jest łapanie krecików zanim ponownie schowają się do swoich norek – są bardzo szybkie! Należy jednak uważać na krety z czerwonym kaskiem, są niebezpieczne i za łapanie ich gracze otrzymują punkty ujemne. Tutaj wszystkie chwytaki są dozwolone: kreciki można łapać dłońmi oraz stopami. Za każdego kolejnego zwierzątko złapanego w tej samej turze dostaniecie coraz więcej punktów. Ponadto, te z niebieskimi kaskami są dodatkowo premiowane.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE

INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Wyścigi z balonami

Przygotujcie kilka balonów i zorganizujcie wyścigi, w których dzieci muszą dmuchać do balonów, aby je przesunąć na wyznaczoną linię mety. To świetna zabawa ruchowa i odrobina rywalizacji!



SPORT



Drużyna, emocje, rywalizacja – sport w wersji interaktywnej.

Pakiet „Sport” to kolekcja gier, które przenoszą dzieci w świat wirtualnych boisk, lodowisk i torów przeszkód, gdzie aktywność fizyczna łączy się z emocjonującą rozgrywką. Aplikacje rozwijają sprawność, refleks i ducha rywalizacji, zachęcając dzieci do ruchu poprzez znane i lubiane dyscypliny sportowe. Dzięki elementom współzawodnictwa oraz realistycznej oprawie wizualnej, dzieci angażują się w grę całym ciałem – zdobywając punkty, ćwicząc celność i podejmując decyzje pod presją czasu. To idealny pakiet dla małych sportowców i fanów ruchu.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Gry tematyczne inspirowane prawdziwymi dyscyplinami sportu
- Wysoka dynamika i intensywność rozgrywki
- Rozwój refleksu, koordynacji i wytrzymałości
- Motywowanie dzieci do ruchu poprzez emocje i współzawodnictwo
- Możliwość organizowania sportowych turniejów i ćwiczeń drużynowych

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
SPORTOWO-
RUCHOWE

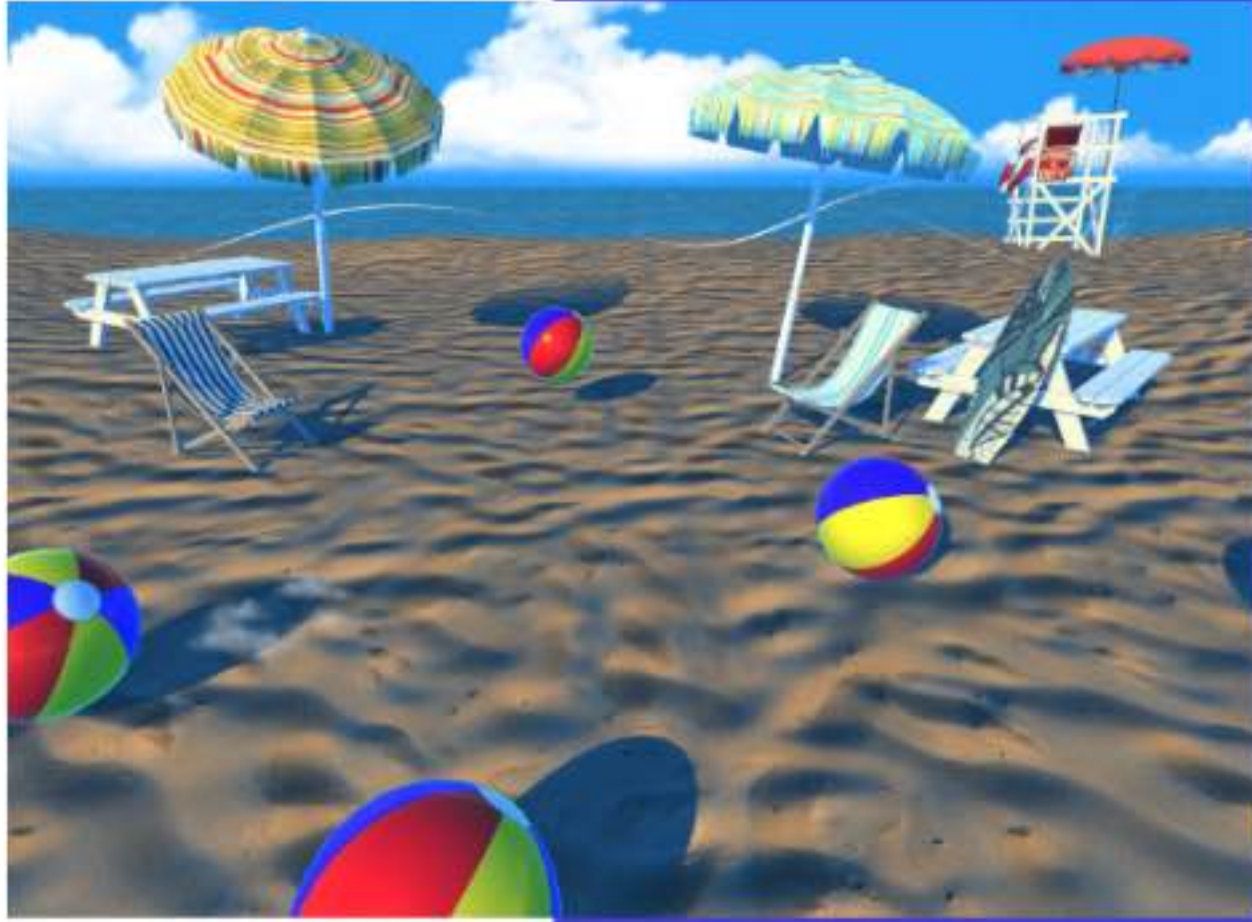
Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Piłki na plaży

Aplikacja polega na wykopywaniu piłek poza ekran gry. Aby wprawić piłkę w ruch wystarczy najechać na nią stopą. Sprawdzi się również ruch symulujący zwykłe kopnięcie – jeśli dobrze wycelujesz piłka może postrunąć naprawdę szybko! Zabawy na pewno wystarczy dla każdego, ponieważ piłki odnawiają się automatycznie, po opuszczeniu ekranu gry. Bawiąc się z tą aplikacją możesz wrócić wspomnieniami do przyjemnych chwil w oczekiwaniu na najbliższe lato! Nastaw się na relaks i odprężenie, wsłuchaj się w spokojny szum fal i oddaj się bez reszty grze w piłki plażowe.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Piłka nożna

Teraz w piłkę nożną możecie pograć również z wykorzystaniem urządzenia multimedialnego FlySky. Do wyboru dla graczy przygotowano możliwość rozegrania meczu trwającego 1, 3 albo 5 minut. Wygrywa zespół, który w określonym czasie zdobędzie najwięcej goli. Piłka reaguje po najechaniu na nią stopą, może także osiągać różne prędkości. Zupełnie jak w rzeczywistości ruch piłki zależy od siły uderzenia oraz od strony, z której został wykonany manewr.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



Hokej

Do wyboru dla graczy przygotowano możliwość rozegrania meczu trwającego 1, 5 albo 10 minut – wybieramy podwójnym kliknięciem. Wygrywa zespół, który w określonym czasie zdobędzie najwięcej bramek. Krążek reaguje po najechaniu na nią stopą, może także osiągać różne prędkości. Zupełnie jak w rzeczywistości ruch krążka zależy od siły uderzenia oraz od strony, z której został wykonany manewr. Decyzja odnośnie liczby graczy należy do Was – najważniejsze to dobrze się bawić. Pamiętajcie, że od siły uderzenia często ważniejsza jest precyzja.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



Przeciąganie liny

Gracze, wskakując na pojawiające się kolorowe koła (czerwone i niebieskie) przeciągają linę na swoją stronę. Liczy się szybkość skoków, a wygrywa drużyna, której uda się przesunąć zawiązaną na środku liny wstążkę, na swoją stronę. W celu przeciągnięcia liny na swoją stronę należy naciskać pojawiające się na planszy kolorowe koła. Liczy się szybkość, ponieważ w chwili, gdy gracz po drugiej stronie pierwszy naciśnie koło, lina zostanie przeciągnięta o pewną odległość w jego stronę a jednocześnie koło po naszej stronie zniknie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH

ŁAMIGŁÓWKI

Pamięć, spostrzegawczość, logika – umysł w grze.

Pakiet „Łamigłówki” to zestaw interaktywnych gier, które wciągają dzieci w świat zagadek logicznych, ćwiczeń pamięciowych i wyzwań wymagających skupienia. Aplikacje rozwijają koncentrację, kojarzenie oraz zdolność analizowania i porządkowania informacji. Znajdziesz tu m.in. gry typu memory, powtarzanie sekwencji dźwięków, wyszukiwanie elementów i inne zadania stymulujące percepcję wzrokową oraz pamięć roboczą. To doskonała propozycja dla dzieci, które lubią myśleć, analizować i odnajdywać zależności – a wszystko to w atrakcyjnej formie zabawy.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Rozwój pamięci krótkotrwałej i operacyjnej
- Zadania angażujące spostrzegawczość i analizę wzorców
- Ćwiczenia z sekwencjami dźwiękowymi i obrazkowymi
- Trening logicznego myślenia i koncentracji uwagi
- Różne poziomy trudności



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
WSPIERAJĄCE
PAMIĘĆ
I KONCENTRACJĘ



ZAJĘCIA
WSPOMAGAJĄCE
ROZWÓJ
POZNAWCZY



TERAPIA FUNKCJI
WYKONAWCZYCH



TRENING
KONCENTRACJI

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Dopasowana para

Aplikacja „Dopasowana para” to gra, która zapewni rozrywkę i niemałe wyzwanie każdemu użytkownikowi. W określonym czasie należy odkryć jak najwięcej par pasujących do siebie obrazków. Karty odkrywane są przy wykorzystaniu kliknięcia stopą. Naciśnij na kartę, którą chcesz odkryć – po odkryciu dwóch dostaniesz punkty za poprawne dopasowanie lub karty ponownie się odwrócą. Przycisk ustawień pozwala na dostosowanie dźwięków i muzyki

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Układanka

Plansza początkowa przedstawia obrazek pocięty na 4 części, które nie znajdują się w odpowiednich miejscach. Ułóż je tak, aby tworzyły spójną całość. Pojedynczym kliknięciem należy zaznaczyć kolejne dwa kafelki, które chcesz zamienić miejscami. Po uporządkowaniu planszy pojawi się kolejna, złożona z większej ilości puzzli. Stopień trudności wzrasta wraz z każdym kolejnym obrazkiem – spostrzegawczość i koncentracja są tutaj niezbędne! Dodatkowym utrudnieniem jest czas, który ogranicza długość rundy przeznaczonej na jedną planszę. Zegar odliczający znajduje się w prawym górnym rogu ekranu.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Memory - Jedzenie

Odwzoruj kolejność zaznaczania jedzenia zgodnie z zaprezentowanym kodem. W każdym kroku do Twojej sekwencji zostanie dodany jeden dodatkowy produkt. Użytkownik wywołuje interakcję z obrazem poprzez kliknięcie stopą. Jeśli się pomylił kontynuuj tam, gdzie zaszła pomyłka – sekwencja, którą wcześniej zaznaczyłeś nie przepada. Wykonaj jak najwięcej poprawnych powtórzeń w zadanym czasie. Ikona ustawień pozwala na dostosowanie dźwięku oraz wyjście do menu głównego.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki



Ukryte przedmioty

Spośród całej sterty rozrzuconych przedmiotów spróbuj odnaleźć wskazane rzeczy. Przedmioty, które musisz wskazać znajdują się na pasku w górnej części ekranu obok obrazka lupy. Aby zadanie nie było zbyt łatwe, musisz zmieścić się w zadanym czasie; zegar znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Odnalezione przedmioty należy wskazać za pomocą kliknięcia stopą. Ponieważ obraz gry jest duży, a czasu niewiele, z powodzeniem możecie grać w kilka osób jednocześnie.

Dla kogo?



Tryb rozgrywki





Memory - Pojazdy

Odwzoruj kolejność zaznaczania pojazdów zgodnie z zaprezentowanym kodem. W każdym kroku do Twojej sekwencji zostanie dodany jeden nowy pojazd. Użytkownik wywołuje interakcję z obrazem poprzez kliknięcie stopą. Jeśli się pomyliś kontynuuj tam, gdzie zaszła pomyłka – sekwencja, którą wcześniej zaznaczyłeś nie przepada. Wykonaj jak najwięcej poprawnych powtórzeń w zadanym czasie. Ikona ustawień pozwala na dostosowanie dźwięku oraz wyjście do menu głównego.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

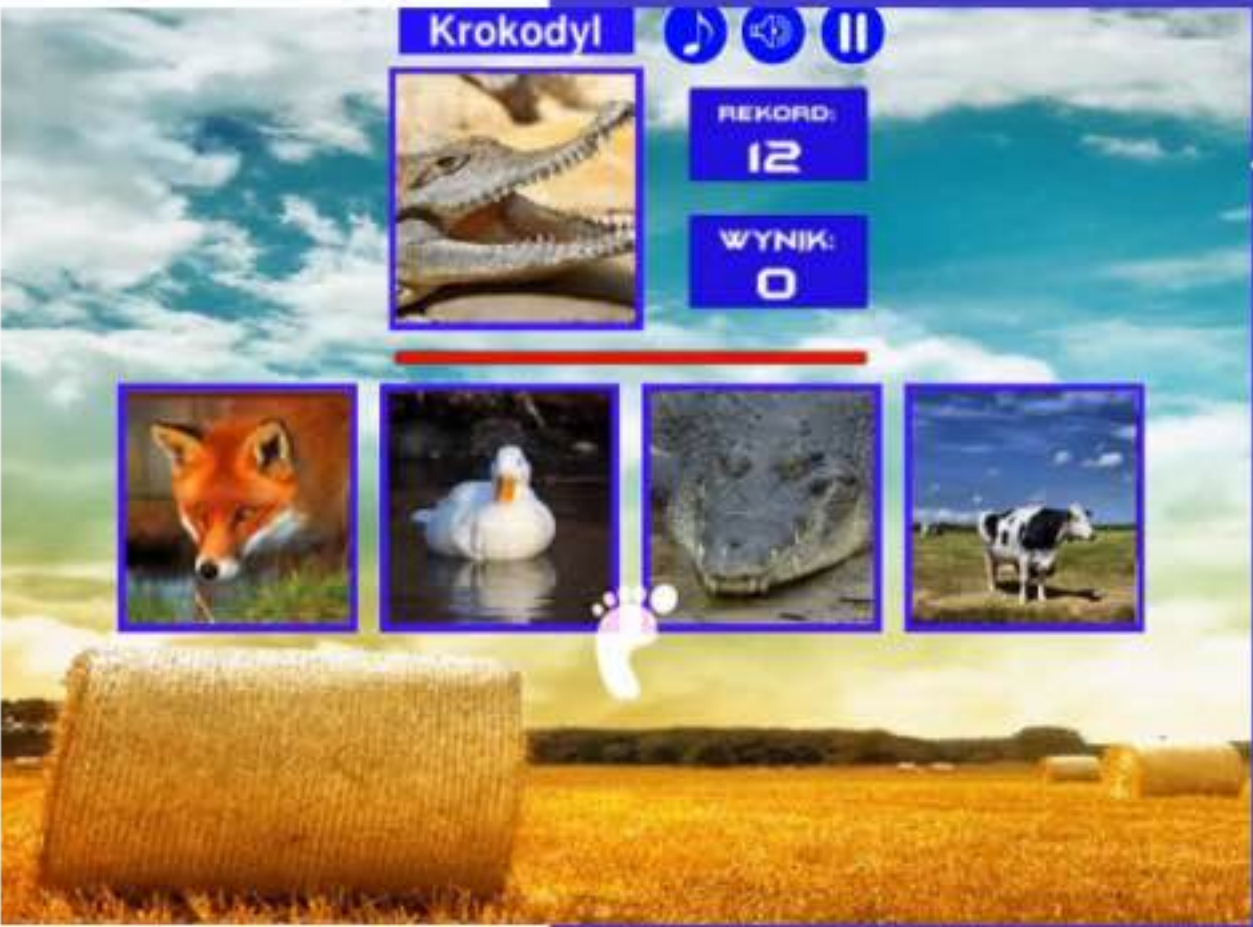


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Quiz obrazkowy

Znajdź prawidłowe zdjęcie zwierzęcia spośród czterech proponowanych - wskazówką jest jego wizerunek i dźwięk, który wydaje. Musisz wyrobić się w czasie! Najpierw, klikając wybierz poziom trudności. Do wyboru są dwa poziomy trudności. Ale bądź ostrożny, drugi poziom wymaga dużo refleksu! Dla początkujących zalecamy rozpoczęcie od poziomu prostego, a następnie spróbować swoich sił na wyższym poziomie. Żądany obraz jest wybierany kliknięciem stopą. Pamiętaj, że nie masz na to dużo czasu!

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Memory - Zwierzęta

Odwzoruj kolejność zaznaczania zwierzątek zgodnie z zaprezentowanym kodem. W każdym kroku do Twojej sekwencji zostanie dodane jedno nowe zwierzątko. Użytkownik wywołuje interakcję z obrazem poprzez kliknięcie stopą. Jeśli się pomyliś kontynuuj tam, gdzie zaszła pomyłka – sekwencja, którą wcześniej zaznaczyłeś nie przepada. Wykonaj jak najwięcej poprawnych powtórzeń w zadanym czasie. Ikona ustawień pozwala na dostosowanie dźwięku oraz wyjście do menu głównego.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Dopasowane słowo

Aplikacja „Dopasowane Słowo” została stworzona czerpiąc z uniwersalności popularnej gry Memory - nie tylko poćwiczysz język obcy, ale też poprawisz swoją zdolność zapamiętywania. Na każdej kolejnej planszy zobaczysz coraz więcej kart do dopasowania. Karty odkrywane są przy wykorzystaniu kliknięcia stopą. Naciśnij na kartę, którą chcesz odkryć - po odkryciu dwóch dostaniesz punkty za poprawne dopasowanie lub kafelki ponownie się odwrócą. Przycisk ustawień pozwala na dostosowanie dźwięków i muzyki w tle.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

ŻYWIÓŁY

Woda, wiatr, ogień – odkrywaj naturę wszystkimi zmysłami.

Pakiet „Żywioły” to zestaw interaktywnych aplikacji sensorycznych, które pozwalają dzieciom poznawać zjawiska przyrodnicze w angażujący i aktywny sposób. Dzieci eksplorują tematy związane z wodą, wiatrem, burzą, chmurami czy gwiazdami – reagując na zmiany w środowisku gry i ucząc się przez obserwację oraz działanie. Aplikacje rozwijają świadomość przyrodniczą, zmysł obserwacji i relację z otoczeniem, jednocześnie wprowadzając w tematykę żywiołów poprzez ruch i zabawę. To świetne narzędzie do rozbudzania ciekawości i edukacji przyrodniczej najmłodszych.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Doświadczenia sensoryczne inspirowane naturą i żywiołami
- Ruchowa eksploracja zjawisk przyrodniczych
- Rozwijanie zmysłu obserwacji i uważności
- Naturalne wprowadzenie do edukacji przyrodniczej
- Możliwość pracy z dziećmi wrażliwymi sensorycznie



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
ROZWIJAJĄCE
GRAFOMOTORYKĘ



TRENING PISANIA
I RYSOWANIA



EKSPLORACJA
SENSORYCZNA



POZNAWANIE
ZJAWISK W RUCHU

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Morze

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiego morza w pobliżu brzegu. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnym tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołując jej zaburzenia oraz odpowiednie efekty dźwiękowe. Podobnie zachowa się mała pomarańczowa rybka – będzie uciekać, kiedy tylko wykryje dowolny ruch w swoim bliskim otoczeniu! Ale uważaj, aby nie wejść na jeżowca! Ponadto, w trakcie ruchu użytkowników wywoływane są różne efekty dźwiękowe po aktywacji ukrytych rejonów.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Gwiazdy

Motywy przewodnim jest niebo pokryte gwiazdami, które pulsują w zmiennym tempie. Gwiazdy stają się jaśniejsze, gdy aktywujemy je ruchem - w przeciwnym razie po chwili gasną. Przeciągaj energicznie stopą lub dłońmi nad gwiazdkami, które przygasają, aby je rozświecić. W poszukiwaniu ukrytych punktów dźwiękowych należy poruszać się po całej planszy! Jeden z takich punktów aktywuje przelot komety. Relaksacyjna kołysanka słyszalna w tle wycisza i rozluźnia użytkowników aplikacji.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Staw

Ekran gry przedstawia dziki zbiornik wodny z kamieniami oraz liliami wodnymi. Na planszy znajdują się niewidoczne dla graczy punkty, które po aktywacji wywołują losowe efekty dźwiękowe. Na liliach wodnych pojawia się zielona żabka, uciekająca przed zbliżającymi się graczami. Po wskoczeniu do wody pojawia się na kolejnym, losowym liściu. Złap ją znów! Zarówno woda jak i żabka będą reagować na dowolny ruch graczy; wystarczy przeciągnięcie stopą lub dłonią nad ekranem gry, aby wywołać pożądaną interakcję.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

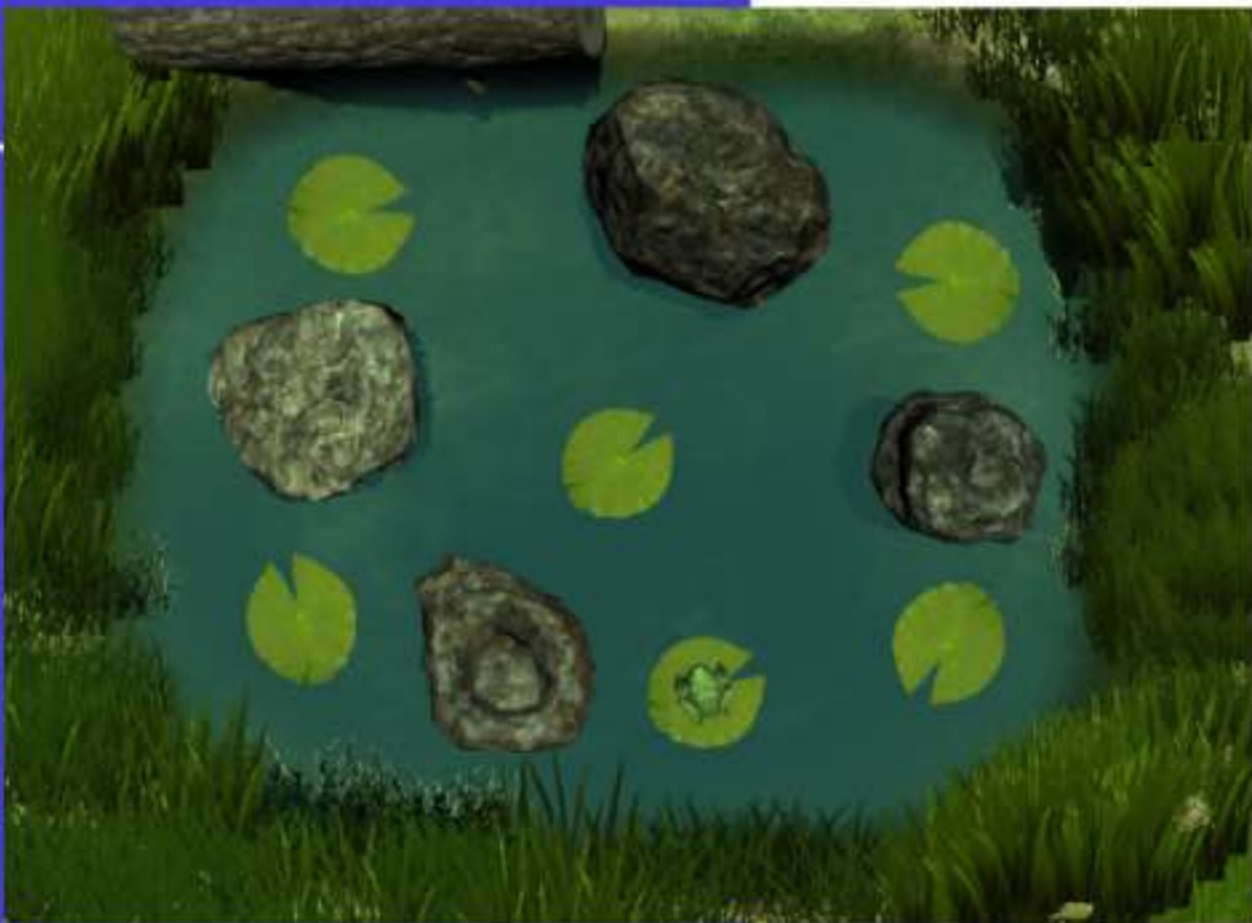
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Nawałnica

Przełoń wszystkie burzowe chmury! Burzowe chmury odpływają na skutek dowolnego ruchu w ich obszarze – możesz po nich biegać, skakać lub rozganiać dłońmi. Tempo ich napływania jest sterowane strzałkami prawo/lewo na dołączonym do zestawu pilocie. Ta aplikacja sensoryczna wzmacnia reakcję dzieci na bodźce, rozwija zmysły oraz dostarcza nowych doświadczeń i doznań.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Chmury

Przemieszczając się po aktywnej planszy wywołany jest efekt rozgania chmur - oczyścić niebo z chmur i spróbuj dostrzec przelatujące pod nimi ptaki. Chmury odpływają na skutek dowolnego ruchu w ich obszarze - możesz po nich biegać, skakać czy rozganiać dotykiem. Tempo ich napływania jest sterowane strzałkami prawo/lewo na dołączonym do zestawu pilocie. Poruszając się po ekranie gry aktywowane są ukryte punkty dźwiękowe, które losowo zmieniają swoje położenie. Tło muzyczne aplikacji stanowi relaksacyjna melodia, uspokajając i odprężając użytkowników gry.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Rzeka

Głównym celem gry „Rzeka” jest zebranie możliwie największej liczby płynących z prądem rzeki śmieci, przed upłynięciem czasu gry - ich licznik znajduje się w prawym górnym rogu ekranu gry. Wraz z prądem rzeki płyną również mała rybka i kaczka, uciekające przed zbliżającymi się graczami - jeśli na nie wskoczysz, będą przed Tobą uciekać. W losowych, ukrytych rejonach aktywowane są dodatkowe efekty dźwiękowe pobudzające wyobraźnię dzieci. Śmieci znajdujące się w rzece należy zbierać wykorzystując mechanizm pojedynczego kliknięcia.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Kreatywne sztuki żywiołów

Skorzystajcie z aplikacji z pakietu "Żywioły" jako inspiracji do stworzenia własnych dzieł sztuki. Na przykład, po zapoznaniu się z różnymi aspektami wody, dzieci mogą malować obrazy związane z wodą, wykorzystując farby i pędzle. Podczas tworzenia, zachęcajcie dzieci do wyrażania swojego zrozumienia i interpretacji żywiołów.

PRZYGODA

Ruch, emocje i odkrywanie – wspólna wyprawa pełna przygód.

Pakiet „Przygoda” to kolekcja aplikacji ruchowych, które zabierają dzieci w ekscytującą podróż przez zróżnicowane, kolorowe środowiska. Dzieci biorą udział w emocjonujących wyścigach, eksplorują podwodne krainy, odkrywają skarby i pokonują przeszkody, ucząc się jednocześnie orientacji przestrzennej i reagowania na bodźce. Wspólna zabawa w świecie przygód rozwija koordynację, refleks i uczy działania w dynamicznym otoczeniu. To zestaw, który gwarantuje zaangażowanie i radość – niezależnie od wieku i doświadczenia.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Dynamiczne aplikacje osadzone w różnorodnych środowiskach
- Rozwój refleksu, orientacji przestrzennej i szybkiego reagowania
- Połączenie gry ruchowej z elementami fabularnymi i eksploracją
- Scenariusze zachęcające do wspólnej zabawy i współpracy
- Emocje, śmiech i ruch jako kluczowe elementy procesu edukacyjnego



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



ZAJĘCIA
OGÓLNOROZWOJOWE



INTEGRACJA
GRUPY



ZAJĘCIA
WSPIERAJĄCE
MOTORYKĘ DUŻĄ

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Asteroidy

Pomóż członkom załogi wyjść bez szwanku z tej trudnej sytuacji. Wynik drużyn wyświetla się po prawej i lewej stronie, natomiast liczba punktów wymaganych do zwycięstwa – na środku ekranu. Rakiety umiejscowione w rogach ekranu umożliwiają uporządkowanie wszechświata i neutralizację asteroidów. Aby wystrzelić rakietę należy nacisnąć na nią ręką lub nogą. Kierunek wystrzelenia rakiety zależy od kąta ustawienia rakiety, prędkość rakiety na danym poziomie trudności jest stała.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



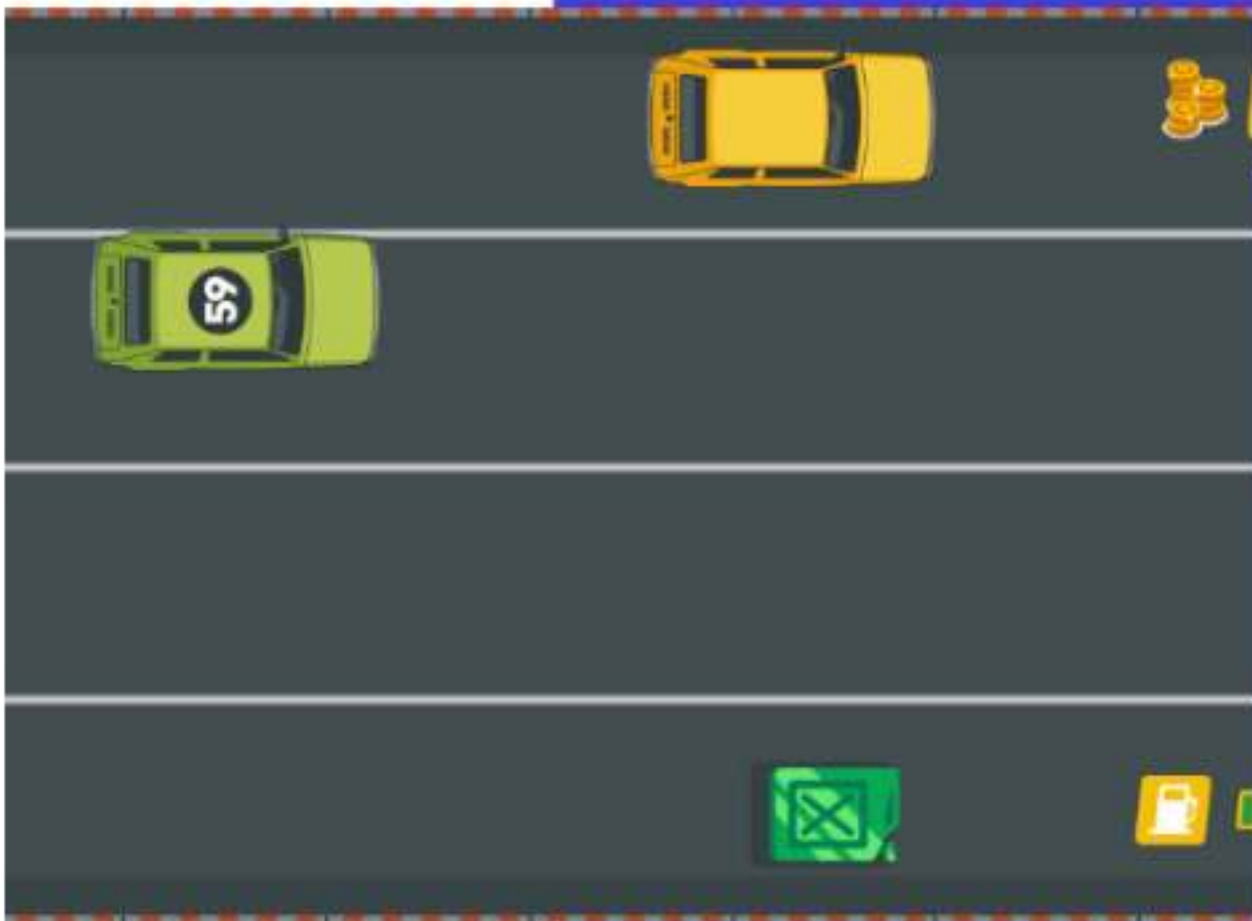
ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Wyścigi

Jesteś mistrzem kierowcy? "Wyścigi" to typowa gra rozrywkowa, wymagająca od użytkownika dużej spostrzegawczości oraz refleksu. Wciel się w kierowcę samochodu wyścigowego przemierzającego ulice miasta. Omijaj inne samochody przejeżdżając na sąsiednie pasy, jednak rób to ostrożnie! Nie jesteś jedynym uczestnikiem ruchu drogowego. Kierować autem możesz za pomocą ręki lub nogi. Celem gry jest zebranie jak najwięcej złotych monet.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

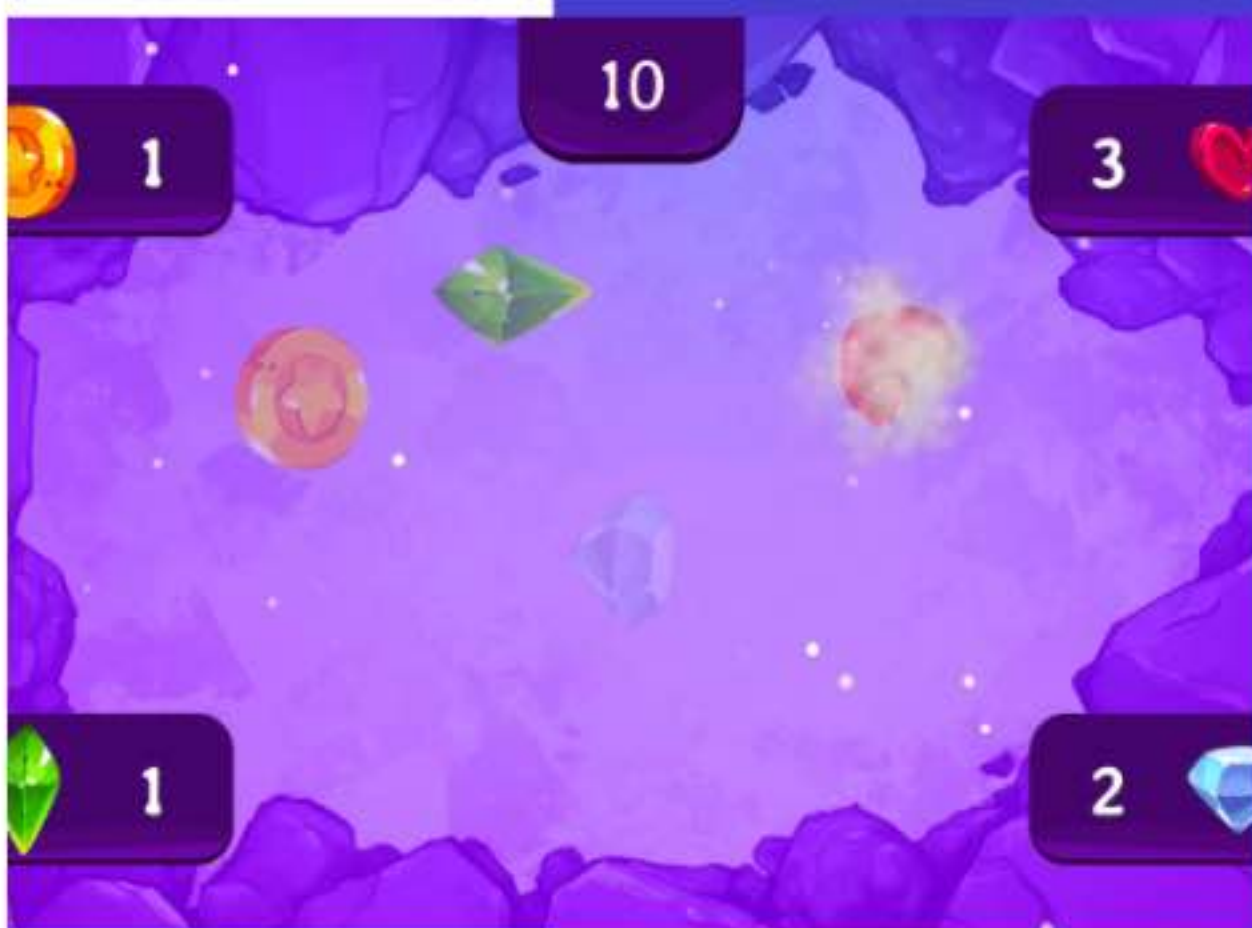
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Ukryte skarby

Wciel się w rolę poszukiwacza skarbów i zdobądź jak najwięcej obiektów zakopanych w ziemi! Wybierając skarby, którymi są monety, diamenty, serduszka lub gwiazdy, gracze szukają tych, które ich interesują. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze określoną liczbę skarbów. Dostępne są trzy poziomy trudności, różniące się pomiędzy sobą ilością skarbów potrzebną do zwycięstwa. Początkowo plansza jest pusta, ruch dłoni lub stopy pozwoli na stopniowe odkrywanie upragnionych bogactw. Gdy pojawi się zarys przedmiotu mamy możliwość wydobycia przedmiotu poprzez energiczne ruchy.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



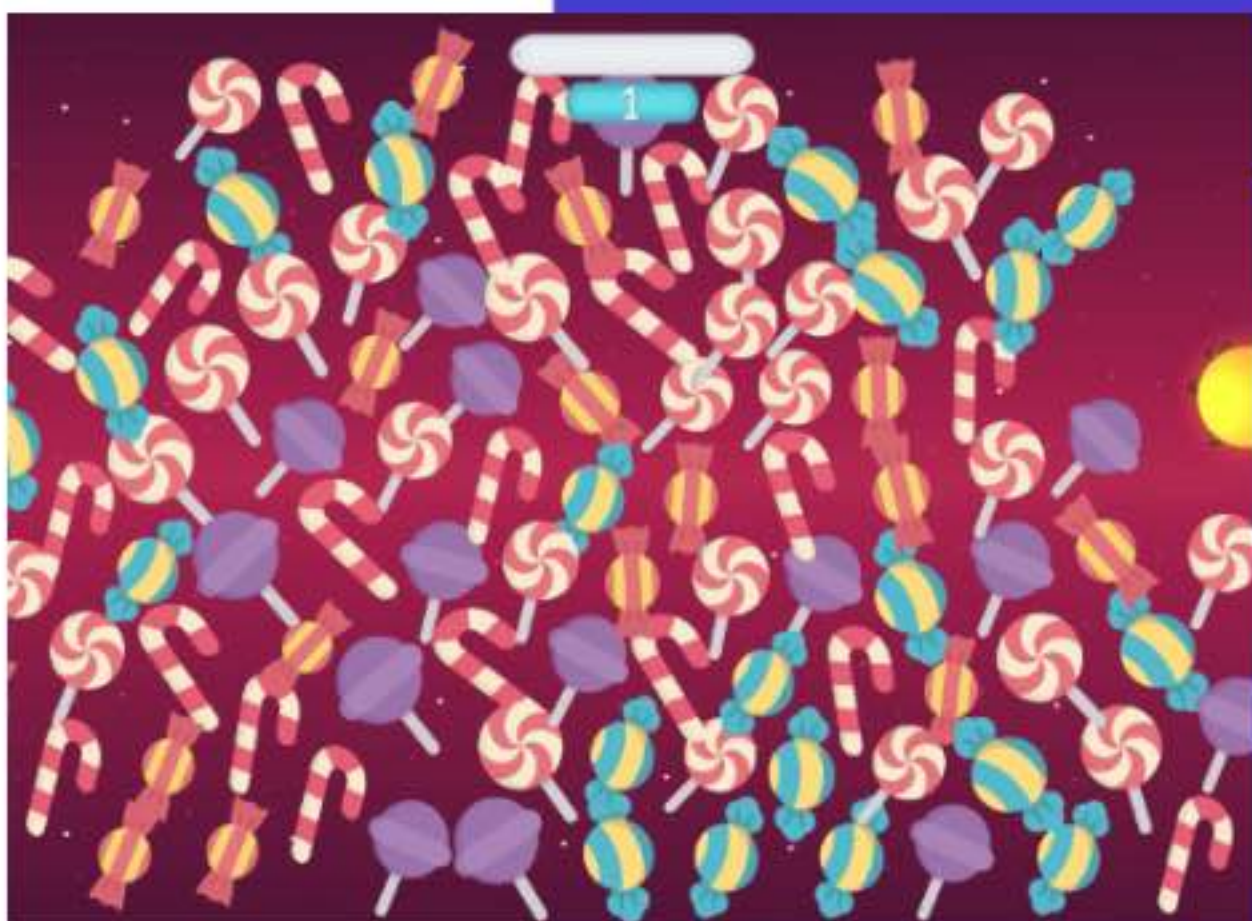
ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Łakocie

Zdobywaj punkty łapiąc ciasteczka napływające ze wszystkich stron planszy - nie pozwól żadnemu z nich dotknąć żółtej bomby, bo stracisz pojedyncze punkty, a gdy sam jej dotkniesz to stracisz wszystkie zdobyte do tej pory punkty! Każdorazowe przeciągnięcie dłonią w łakocie sprawi, że do Twojego wyniku zostaną doliczone lub odjęte punkty. Po osiągnięciu wyższego poziomu prędkość pojawiających się ciasteczek jak i żółtej bomby będzie wzrastać, a zdobycie kolejnego stanie się odrobinę trudniejsze.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE

Kontury

Na dryfujących wysepkach ukryły się zwierzątka – widoczne są jedynie ich cienie. Twoim zadaniem jest dopasowanie cienia do zwierzęcia. Możesz pomylić się tylko dwa razy. Liczba prawidłowo wskazanych zwierzątek widnieje w lewym dolnym rogu. Gdy liczba serduszek w znajdujących się w prawym dolnym rogu spadnie do zera – następuje koniec gry. Do wyboru masz trzy poziomy trudności, które różnią się między sobą liczbą pomieszanych konturów oraz ich dokładnością. Wybór właściwego konturu odbywa się poprzez naciśnięcie na niego nogą.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Rakiety

Zadaniem użytkowników aplikacji jest trafienie statków kosmicznych przeciwnika poruszających się dookoła bazy. Na ekranie wyświetlają się 3 liczby – środkowa wskazuje na ilość punktów wymaganych do zwycięstwa, natomiast po lewej i prawej – punkty drużyn. Aby wystrzelić raketę należy nacisnąć na nią ręką lub nogą. Pocisk może zniszczyć nie tylko wrogi statek, ale również raketę przeciwnika. Dzięki temu oprócz ataku na przeciwnika, można bronić statków znajdujących się przy naszej bazie.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Syrenka

Małą syrenkę, przemierzającą bezkres oceanów spotykają różne przygody. Podczas podróży syrenka napotyka przeróżne istoty zamieszkujące oceaniczne dno – nie wszystkie są przyjaźnie nastawione. Pomóż jej bezpiecznie przepłynąć, a w zamian zdobywaj punkty i monety! Sterując nogą lub dłonią, pokieruj Arielką tak, by omijała groźne kraby, trujące ryby i niebezpieczne meduzy. Twoimi sojusznikami będą koniki morskie i małe rozgwiazdy. Pierwsze pozwolą Ci przyspieszyć, a drugie ofiarują drogie monety. Powodzenia w podwodnych zmaganiach!

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Papiery

Przesuwając stopę po aktywnej planszy, powstaje efekt wypychania papieru. Czy możesz usunąć je wszystkie z planszy? Możecie poruszać papierami grupowo, a zwycięzcą jest osoba, która pozbędzie się wszystkich papierów ze swojej części ekranu w ustalonym czasie. Zabawa może działać uspokajająco, a jednocześnie oddziaływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczać nowych doświadczeń.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Płatki śniegu

Zdobywaj punkty łapiąc białe śnieżynki napływające ze wszystkich stron planszy - nie pozwól uciec żadnej z nich, w przeciwnym wypadku Twój wynik się obniży. Staraj się również unikać żółtych płatków śniegu - stracisz część punktów za każdym razem, kiedy na nie wpadniesz. Każdorazowe przeciągnięcie dłonią w śnieżynki sprawi, że do Twojego wyniku zostaną doliczone lub odjęte punkty.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Bąbelki

Na wyświetlany ekran z każdej strony wpływają bańki mydlane o różnej powierzchni - zadaniem dzieci jest zebranie ich w jak największej ilości. Należy jednak uważać na zatrute, zielone bąbelki! Zabierają ci pewną ilość punktów za każdym razem, gdy pękają. Bąbelki pękają przynajmniej jednym ruchem gracy - skakanie, klikanie, łapanie; wszystkie aktywności są dozwolone! Długość zielonego paska jest informacją, jak dużo brakuje ci jeszcze punktów do osiągnięcia kolejnego poziomu. Stan punktowy wyświetli się na kilka sekund, kiedy klikniesz na pasek poziomu w górnej części ekranu.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Leśne kwiaty

Zbierz wszystkie jasne kwiatuszki, zanim znikną za krawędzią lasu i pobij rekord, osiągając jak najwyższy poziom. Wystarczy, że przeciągniesz stopą w kwiat, który chcesz zebrać. Każdy Twój ruch zostanie rejestrowany, z tego powodu musisz szczególnie uważać na czerwone kwiatuszki - przez nie tracisz punkty! Pamiętaj również, że wraz ze zwiększaniem się poziomu wzrasta prędkość napływania kwiatów, a to oznacza jeszcze więcej zabawy. Ilość zdobytych punktów w danym poziomie sprawdzisz klikając na pasek w górnej części planszy gry.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



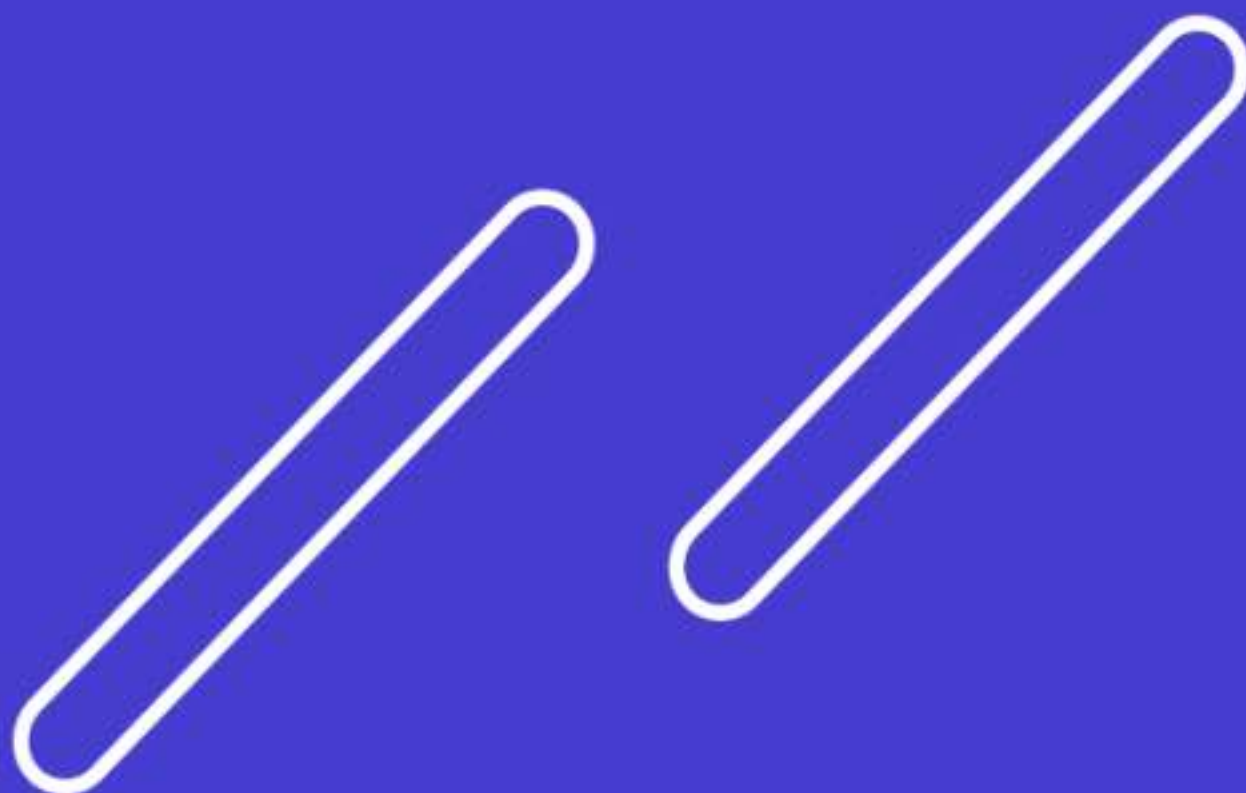
ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



INTERAKTYWNE TŁA

Ruch, zmysły i zabawa – nieskończone możliwości interakcji.

Pakiet „Interaktywne tła” to kolekcja aplikacji stworzonych z myślą o dynamicznej zabawie, ruchu i eksploracji sensorycznej. Dzieci łapią lecące obiekty, obserwują animowane środowiska i reagują na zmieniające się bodźce. W zestawie znajdują się także tła sensoryczne – burze, morza, liście, piany – oraz aplikacja „Abstract Painting”, która pozwala tworzyć abstrakcyjne obrazy przez ruch. To przestrzeń do aktywności spontanicznej, pobudzania zmysłów, relaksacji i wspólnego śmiechu.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Swobodna zabawa połączona z aktywnością fizyczną
- Tła reagujące na ruch i obecność użytkowników
- Możliwość stymulacji zmysłowej i odreagowania emocji
- Idealne na przerwy śródlekcyjne, rozluźnienie lub integrację grupy
- Elementy kreatywne



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



EKSPLORACJA
SENSORYCZNA



INTEGRACJA
GRUPY



ZAJĘCIA
SPORTOWO -
RUCHOWE

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Laguna

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiej laguny w pobliżu brzegu. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnym tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołując jej zaburzenia oraz odpowiednie efekty dźwiękowe. Ponadto, w trakcie ruchu użytkowników wywoływane są różne efekty dźwiękowe po aktywacji ukrytych rejonów. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe należy wejść na interaktywne tło.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Klify

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiej wody, a pod nią znajdują się klify. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnej tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołując jej zaburzenia oraz odpowiednie efekty dźwiękowe. Uważaj na ryby – gdy na nie nadepniesz to uciekną! Ponadto, w trakcie ruchu użytkowników wywoływane są różne efekty dźwiękowe po aktywacji ukrytych rejonów. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe należy wejść na interaktywne tło.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Pioruny

Dotknij ekranu w dowolnym miejscu, aby zobaczyć niesamowity efekt i doznać wrażeń wzrokowych jak i słuchowych! Pioruny aktywują się przy ruchu w ich okolicy. Czy dasz radę grać w tę grę dłużej niż kilka sekund? Jesteś nieustraszony? Ta sensoryczna aplikacja wzmacnia reakcję dzieci na bodźce, rozwija ich zmysły oraz dostarcza nowych doznań i doznań. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe należy wejść na interaktywne tło.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Piaskowy raj

Główna plansza przedstawia płytkie morze z rajskim piaskiem na dnie. W trakcie gry, poruszając się po aktywnym obszarze powierzchni wody, każda z twoich czynności wywoła interakcję z wodą, powodując jej zakłócenie i odpowiednie efekty dźwiękowe. Podobnie zachowa się mała pomarańczowa rybka – ucieknie, gdy tylko wykryje jakikolwiek ruch w jej pobliżu! Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe należy wejść na interaktywne tło.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE

Action painting

Wciel się w artystę i wyraż swoje emocje farbami na czarnym płótnie. Dostępnych jest pięć kolorów. Farby tworzą na ekranie różnej wielkości plamy. Aby wybrać kolor kliknij na niego stopą lub ręką a następnie klikaj na ekran w miejscach, gdzie chcesz umieścić daną plamę. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe należy wejść na interaktywne tło.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Basen

Lubisz pływać? W naszym interaktywnym basenie znajdują się materace w różnych kształtach i kolorach. Spróbuj się na nie położyć lub ich dotknąć, a... natychmiast odpłyną w inną stronę! Poruszać materacami możesz za pomocą ręki lub nogi przesuwając nad nimi lub je klikając. Ta gra sensoryczna wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doświadczeń.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Piłki

Wpadnij w ekran wypełniony różnymi piłkami i spróbuj się z nich wydostać! Aplikacja jest interaktywną tablicą z serii „Papiery” i „Dzieci kwiaty”, która polega na odgarnianiu z ekranu elementów, jednak tym razem jest to utrudnione, ponieważ piłki są okrągłe i się od siebie odbijają! Wpływać na ruch piłek możesz przesuwając nad nimi ręką albo stopą. Czy wiesz z jakimi sportami są związane wszystkie piłki? Ta gra sensoryczna wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doświadczeń.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

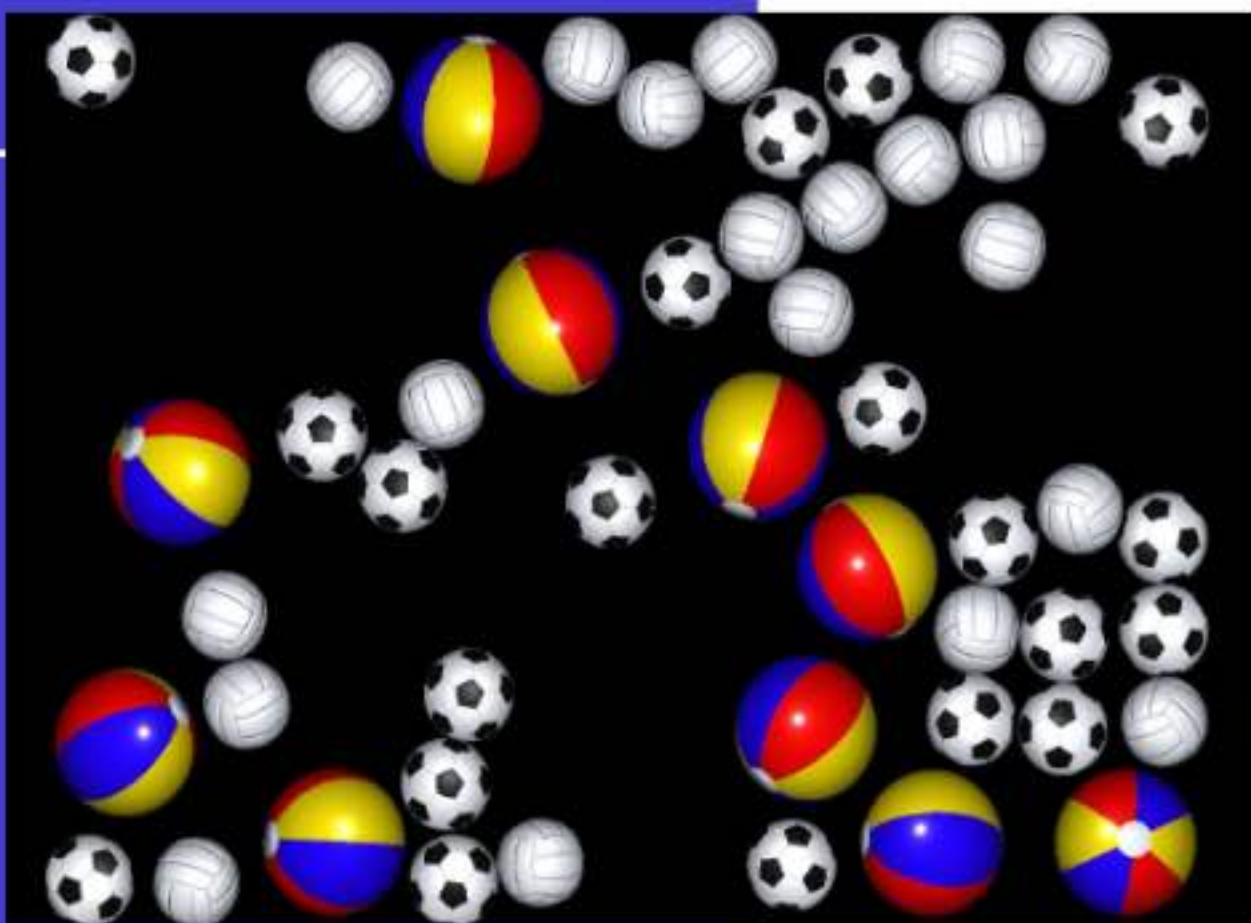
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Dzieci kwiaty

Przesuwając po aktywnej planszy ręką lub nogą wywoływany jest efekt odpychania różnokolorowych kwiatów. Czy dasz radę zmieścić je wszystkie z planszy? Możecie grupowo odpychać kwiatki i wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kwiatków ze swojej części ekranu w określonym przez was czasie. Gra może służyć uspokajająco, a jednocześnie wpływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczać nowych doświadczeń.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE





Liście

Przesuwając po aktywnej planszy ręką lub nogą wywoływany jest efekt odpychania różnokolorowych jesiennych liśćków. Czy dasz radę zamieść je wszystkie z planszy? Możecie grupowo odpychać liście i wygrywa ta osoba, która pozbędzie się wszystkich liści ze swojej części ekranu w określonym przez was czasie. Gra może służyć uspokajająco, a jednocześnie wpływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczać nowych doświadczeń.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

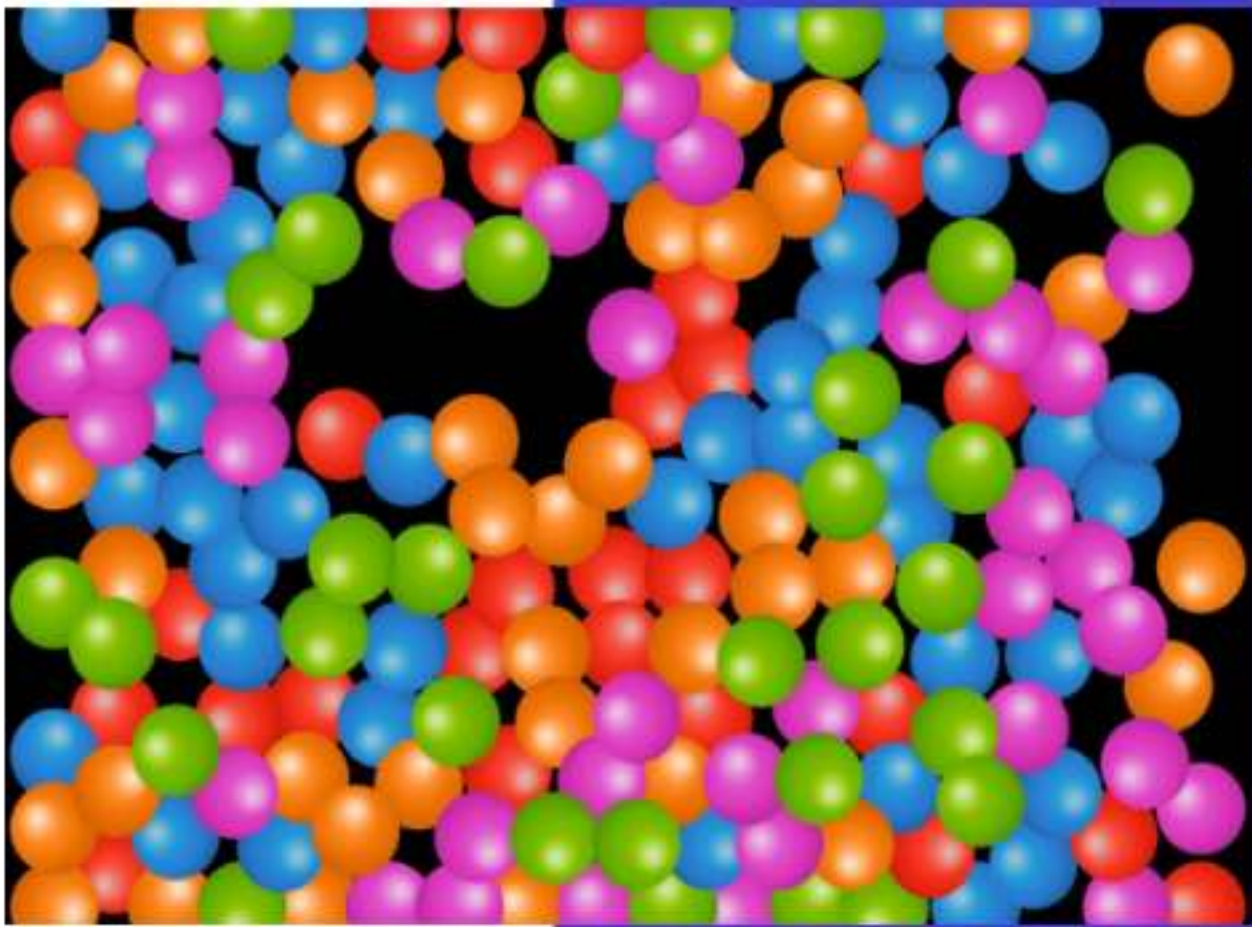
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



Wesołe kulki

Wpadnij na ekran wypełniony kolorowymi kulkami i spróbuj się z nich wydostać! Aplikacja to tablica interaktywna z serii „Papier” i „Kwiaty”, która polega na usuwaniu elementów z ekranu, ale tym razem jest to trudne, bo kulki są okrągłe i odbijają się od siebie! Możesz wpływać na ruch piłek, przesuwając nad nimi rękę lub stopę. Ile kolorów kulek widzisz? Ta sensoryczna gra wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doznań.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W GRUPIE



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Gniazdo

W aplikacji „Liście” dzieci delikatnie przesuwają wirtualne liście do „gniazda” zaznaczonego przez nauczyciela na środku obrazu (np. za pomocą hula - hop), starając się zebrać ich jak najwięcej, nie dotykając zewnętrznej krawędzi. Powolne, precyzyjne ruchy wspierają rozwój małej motoryki, śledzenia wzrokowego oraz skupienia we współpracy.

QUIZY

Ciekawość, ruch i nauka – pełna wiedzy przygoda na interaktywnym urządzeniu.



Pakiet Quizy to fascynująca podróż przez rozbudowany zestaw pytań, które skupiają się na dwóch głównych kategoriach: naukach matematycznych i naukach polonistyczno-przyrodniczych. To prawdziwe źródło wiedzy, dostosowane do poziomu uczniów klas 1-3, które nie tylko zachęcają do nauki, ale uczą poprzez zabawę.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Pytania z przedmiotów podstawowych: matematyki, nauk ścisłych, geografii i historii
- Dostosowane do różnych poziomów nauczania i grup wiekowych
- Aktywna nauka poprzez wybór odpowiedzi oparty na ruchu
- Promuje współpracę, myślenie krytyczne i zapamiętywanie
- Idealne do rozgrzewki w klasie, powtórek i edukacyjnej zabawy

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



TRENING
PAMIĘCI I UWAGI



LEKCJE
TEMATYCZNE

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Quiz twierdza

Przekształć naukę w ekscytującą bitwę! Dwóch graczy na zmianę odpowiada na pytania, strategicznie wybierając poziom trudności – łatwy, średni lub trudny. Wyższy poziom trudności zadaje przeciwnikowi większe obrażenia, ale niesie ze sobą większe ryzyko złej odpowiedzi. Ten angażujący format wyostreża koncentrację i sprawia, że nauka jest autentycznie ekscytująca we wszystkich dziedzinach wiedzy.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

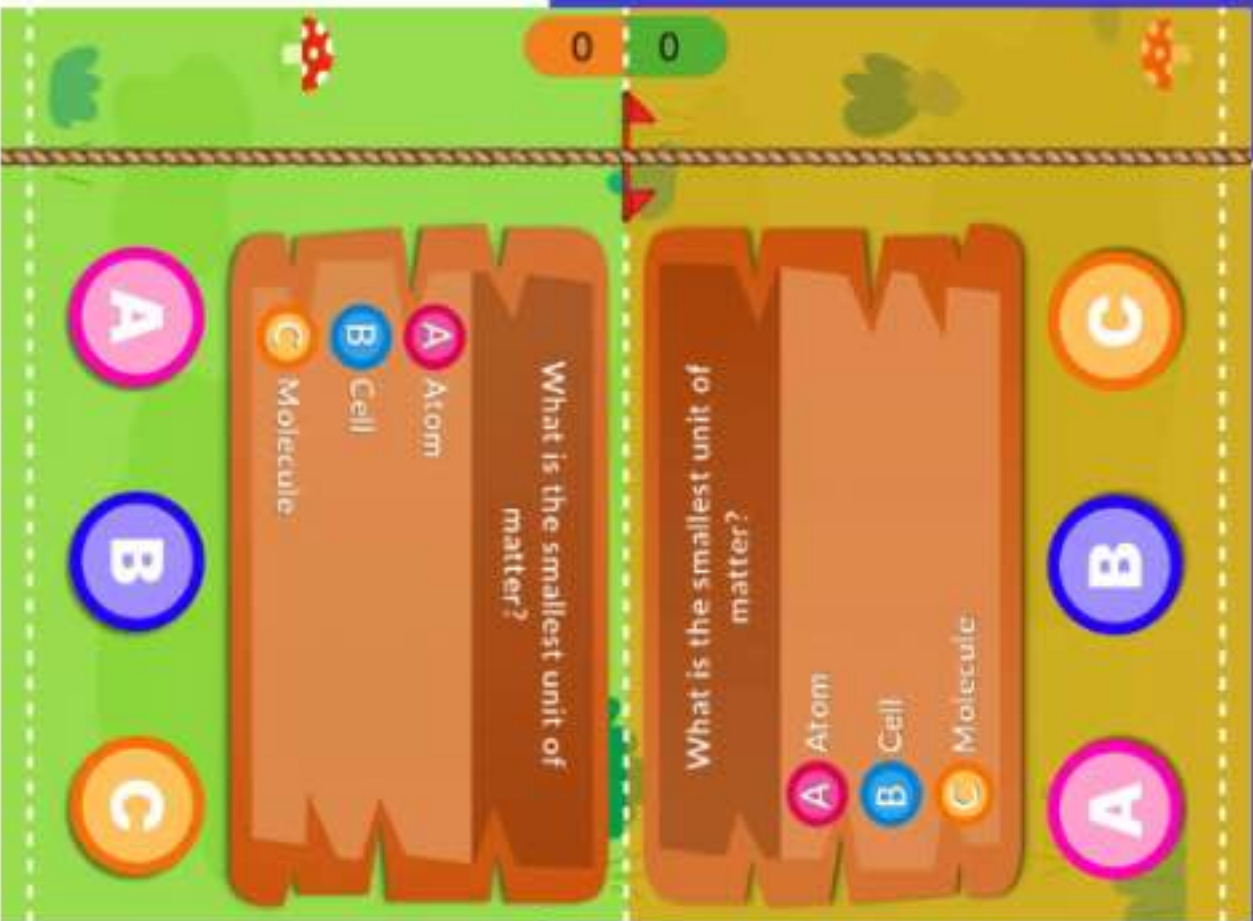
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Quiz lina

Przeżyj niesamowitą bitwę na wiedzę z „Quiz lina”. Prawidłowe odpowiedzi przyciągają linę do Twojej strony, a błędne dają przewagę przeciwnikowi. Obserwuj, jak lina porusza się w czasie rzeczywistym, a Twoja wiedza decyduje o zwycięstwie w tym ekscytującym połączeniu edukacji i rywalizacji.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

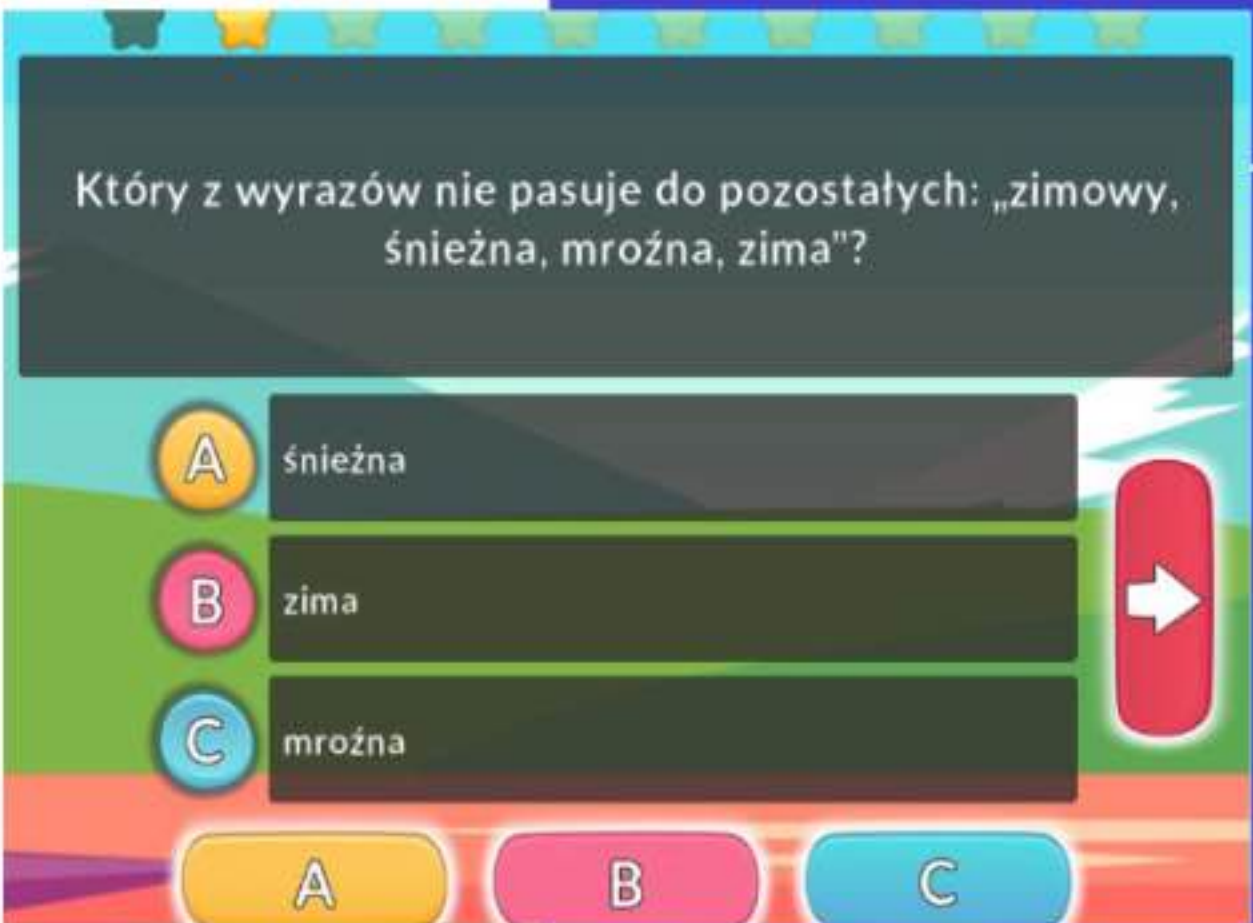
Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



Quiz pory roku

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy o porach roku. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Quiz wiosna MP

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy matematyczno-przyrodniczej. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Quiz wiosna PS

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy z języka polskiego. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

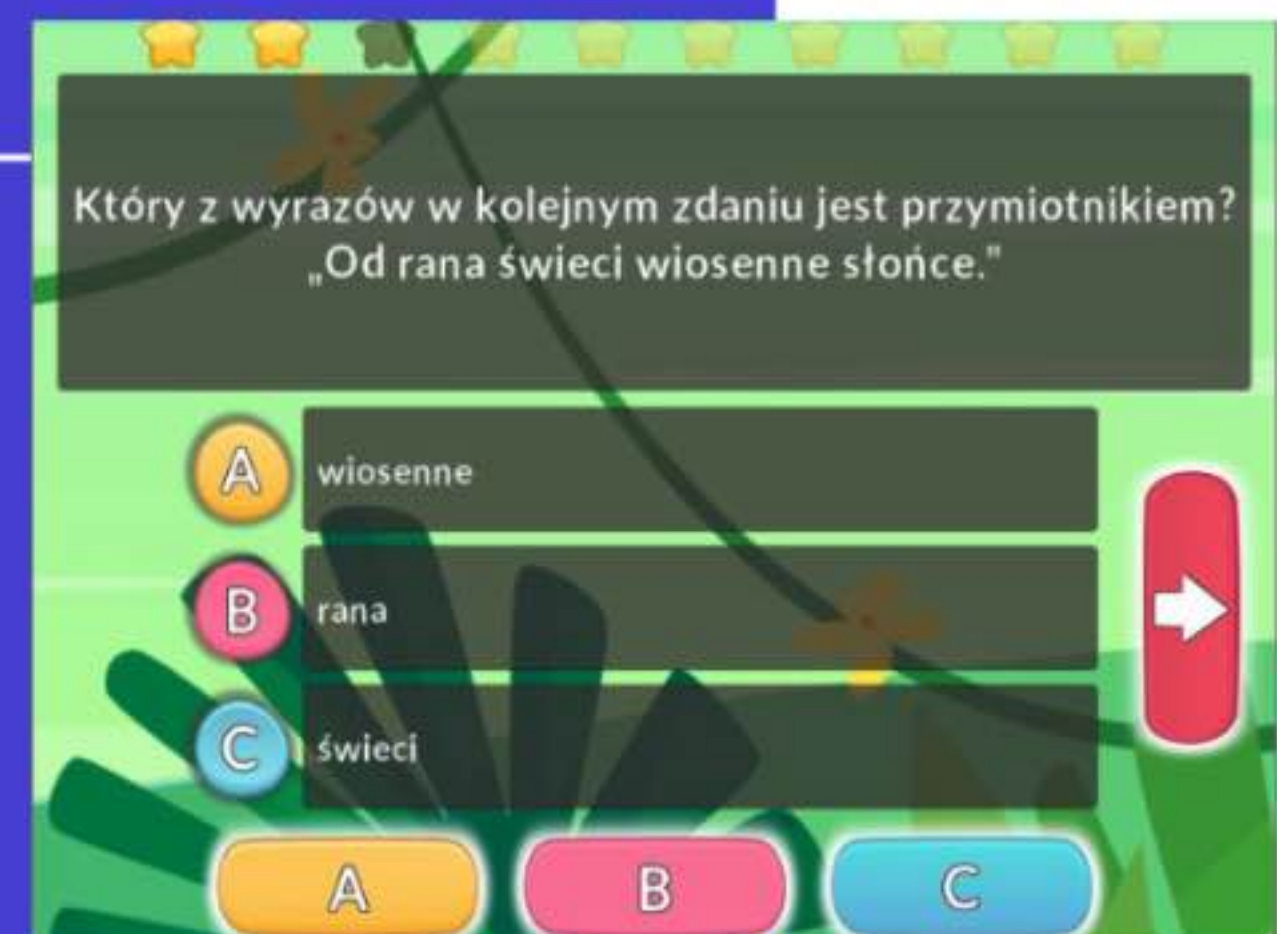


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quiz zima MP

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy matematyczno-przyrodniczej. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

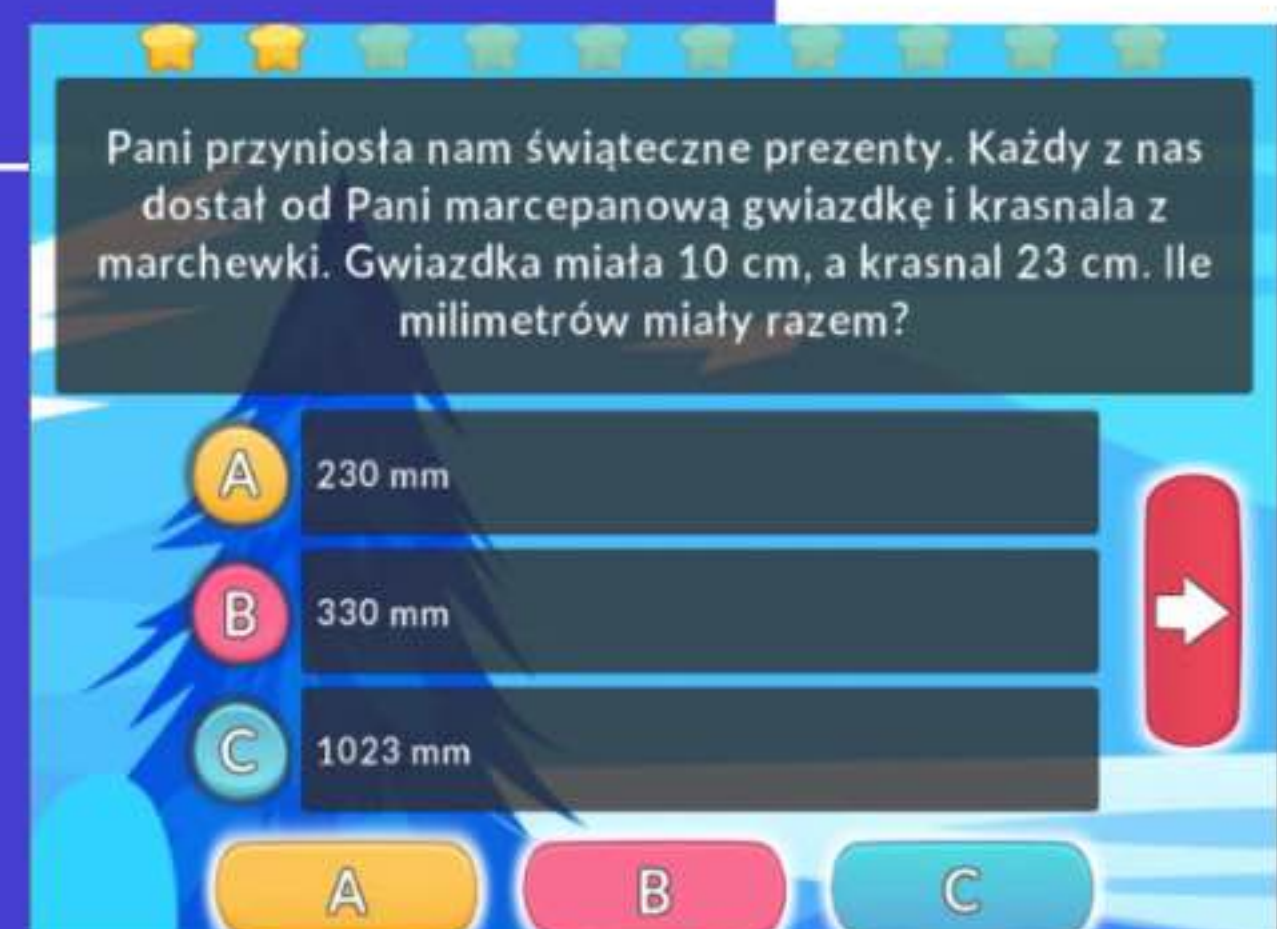


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quizy zima PS

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy z języka polskiego. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

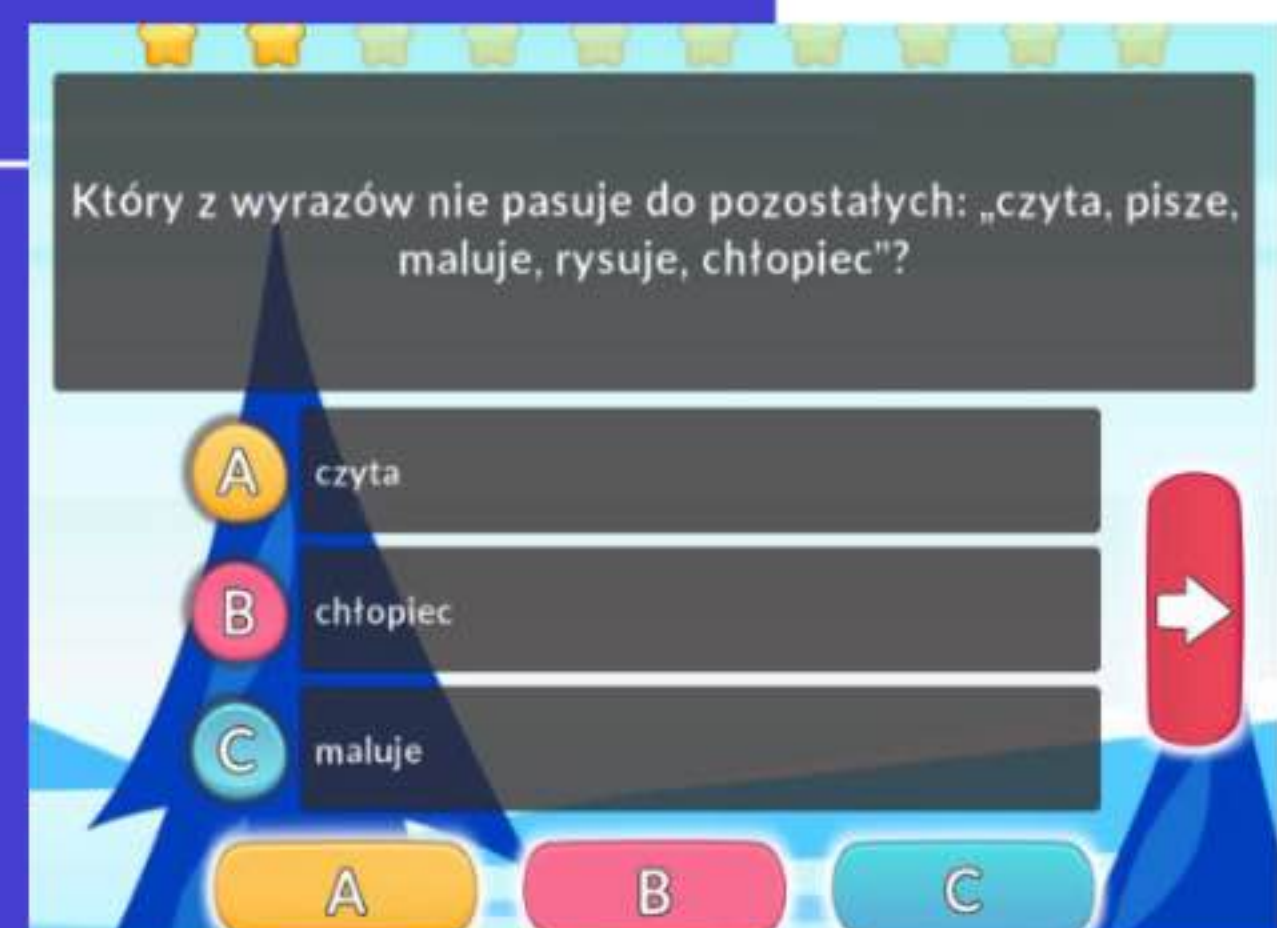


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quiz jesień MP

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy matematyczno-przyrodniczej. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

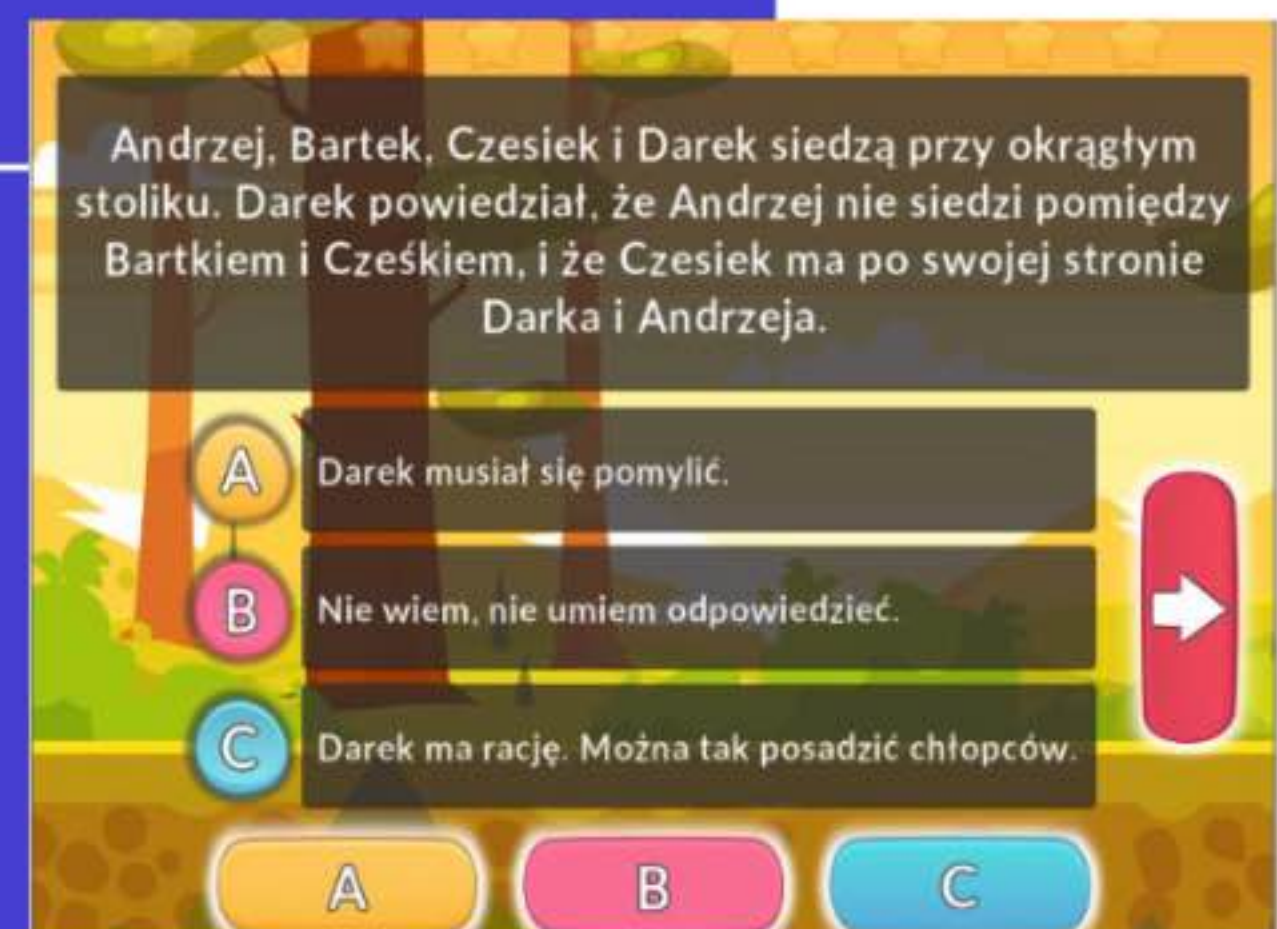


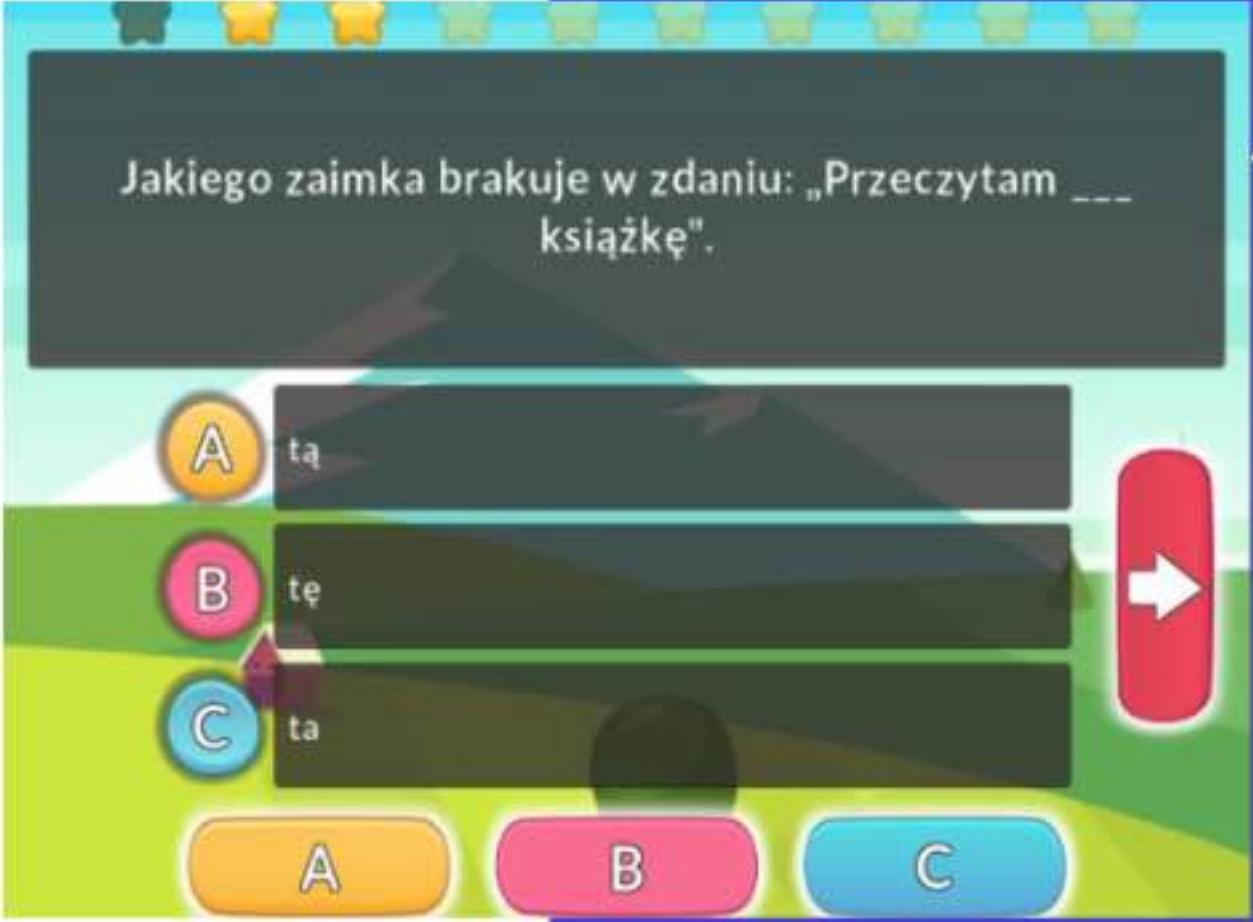
SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki





Quiz jesień PS

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy z polskiego. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quiz kolory

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy z języka polskiego. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

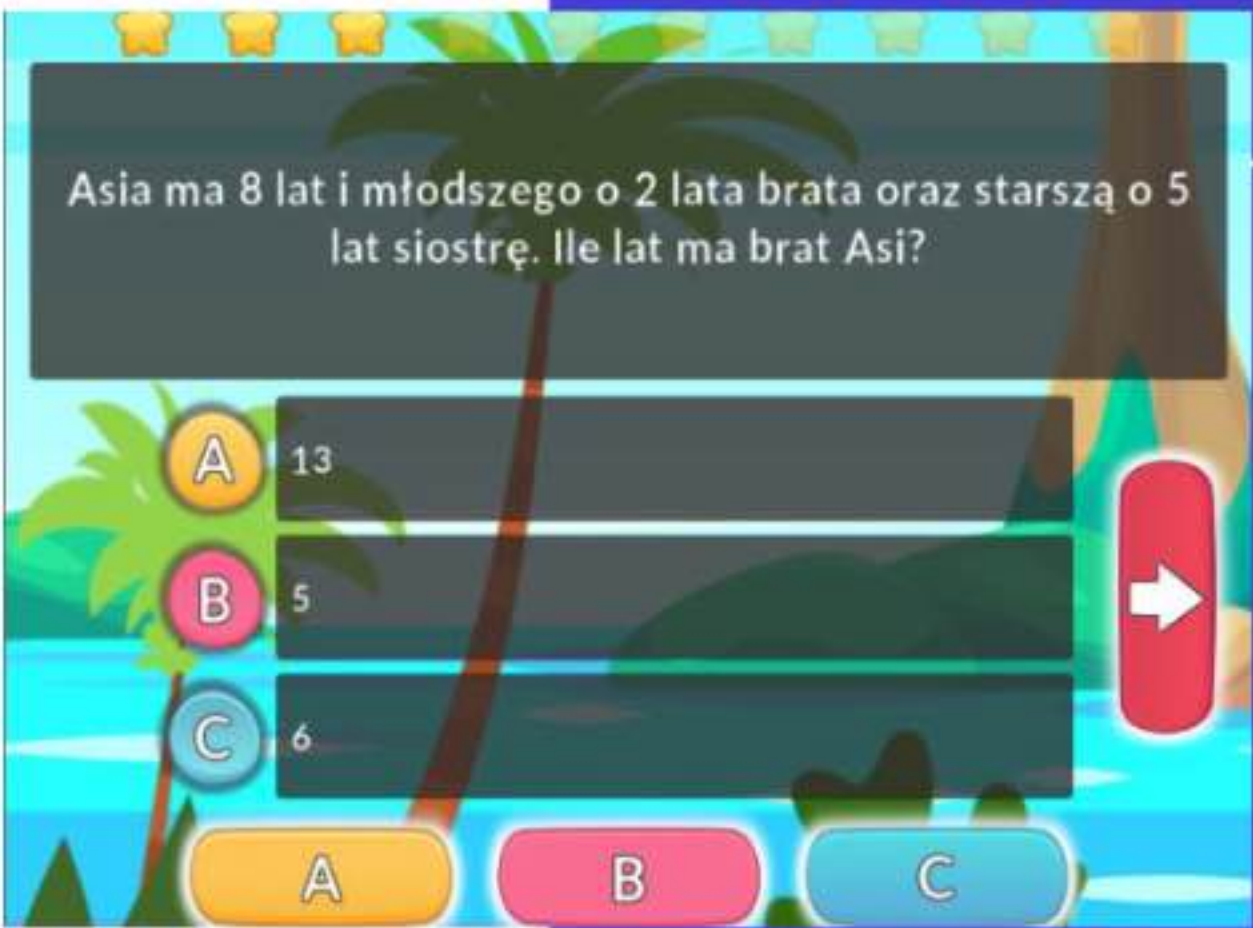


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quiz lato MP

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy matematyczno-przyrodniczej. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

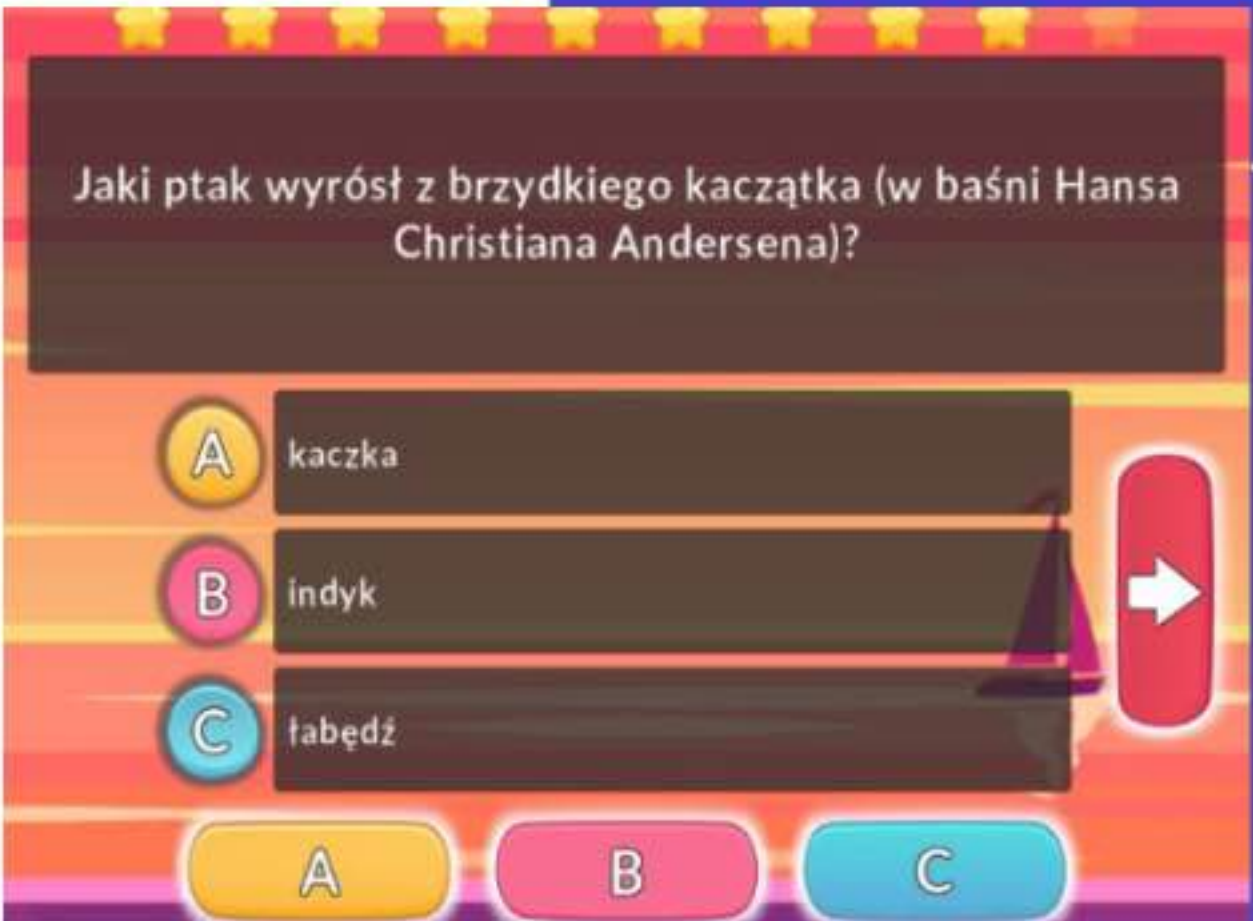


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Quiz lato PS

Sprawdź się w quizie dotyczącym wiedzy z polskiego. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący się w dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki

SPE - ASD

Komunikacja, relacje, samodzielność – wsparcie oparte na potrzebach.

Pakiet „SPE - ASD” został stworzony z myślą o dzieciach z autyzmem i trudnościami komunikacyjnymi, oparty na sprawdzonych scenariuszach terapeutycznych. Aplikacje rozwijają umiejętności językowe, społeczne i emocjonalne, dostosowując poziom trudności do indywidualnych możliwości dziecka. Zadania są osadzone w znanych kontekstach – opartych na codziennych doświadczeniach – co sprzyja uogólnieniu i transferowi kompetencji. To zestaw do świadomej, wspierającej pracy w duchu terapii i edukacji specjalnej.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Scenariusze przygotowane przez specjalistów
- Zadania wspierające mowę, komunikację i relacje społeczne
- Możliwość precyzyjnego dostosowania poziomu trudności
- Aktywności oparte na codziennych sytuacjach i potrzebach
- Skuteczne narzędzie do pracy indywidualnej z dzieckiem ze SPE



Dla kogo?



ŻŁOBKI
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



DZIECI ZE
SPEKTRUM
AUTYZMU



EDUKACJA
SPECJALNA
I INTEGRACYJNA



ZAJĘCIA
Z PEDAGOGIEM
SPECJALNYM LUB
LOGOPEDĄ

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Portal

Aplikacja "Portal" uczy dzieci szukania wspólnego rozwiązania, dostrzegania kolegów i zwracania uwagi na to co mówią lub robią. Celem jest dotarcie do magicznych wrót prowadzących do portalu. Gracze kolejno losują kostkę, a następnie odpowiadają na wyświetlane pytania. Aby wspólnie zdobywać punkty i poruszać się po planszy, każdy gracz musi poprawnie odpowiedzieć na swoje pytanie. Aplikacja pomaga dzieciom w rozwijaniu podstawowych umiejętności społecznych i komunikacyjnych. Najważniejszymi jej celami są kształtowanie teorii umysłu, kooperacja i współzawodnictwo.

Dla kogo?


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki


ZABAWA
INDYWIDUALNA


ZABAWA
W GRUPIE



Nasze emocje

Aplikacja "Nasze emocje" uczy dzieci rozpoznawania emocji, identyfikowania nastroju w jakim znajduje się przedstawiona na obrazku osoba. Na planszy wyświetlają się postacie z wyrazistą mimiką twarzy. Zadaniem dziecka jest wskazanie, jaka emocja rysuje się na obliczu postaci ze zdjęcia. Najważniejszym i głównym celem aplikacji "Emocje" jest kształtowanie teorii umysłu u dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu oraz rozwijanie zdolności do odczuwania i rozumienia empatii.

Dla kogo?


ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)


PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

Tryb rozgrywki


ZABAWA
INDYWIDUALNA


ZABAWA
W GRUPIE



Wizjonerzy

Aplikacja "Wizjonerzy" wymaga od użytkownika rozumienia mimiki twarzy zdjęć osób wyświetlających się na planszy. Zadaniem użytkownika jest wskazanie, w którą stronę patrzy dana osoba. Postać wyświetla się dopiero po wejściu dziecka na planszę. Aby wskazać, w którym kierunku patrzy wyświetlona postać, należy kliknąć na odpowiednią strzałkę.

Dla kogo?


PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki


ZABAWA
W PARACH



Totem

Aplikacja "Totem" zachęca dzieci do współpracy oraz wspiera zrozumienie naprzemienności działań. Zawodnicy muszą ułożyć wspólny totem złożony z mniejszych obiektów, które znajdują się, rozsypane w dwóch grupach, po przeciwnych stronach ekranu. Podpowiedź o kolejności układania stanowią kontury poszczególnych klocków. Aplikacja jest tak zaprojektowana, aby gracze nie przeszkadzali sobie wzajemnie, ale współpracowali w celu wspólnego ukończenia zadania.

Dla kogo?

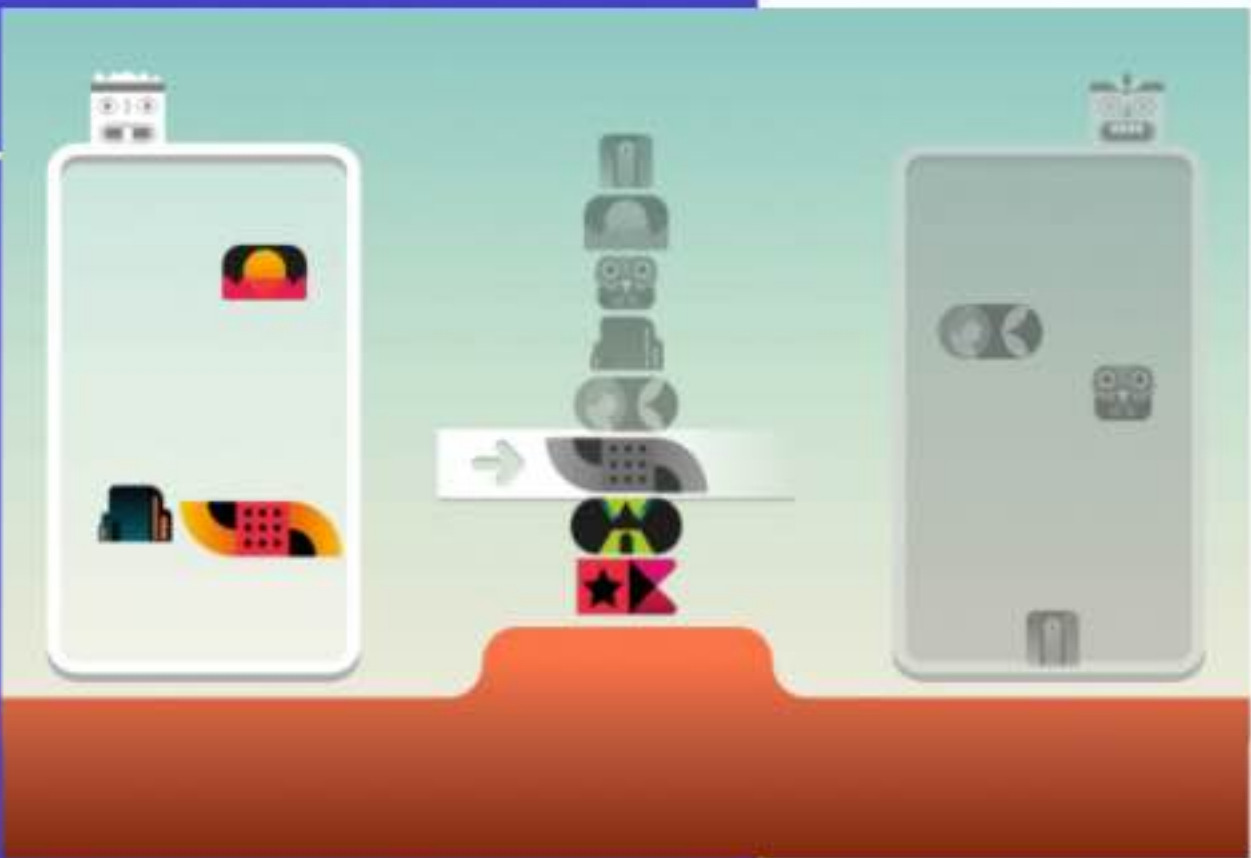

PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

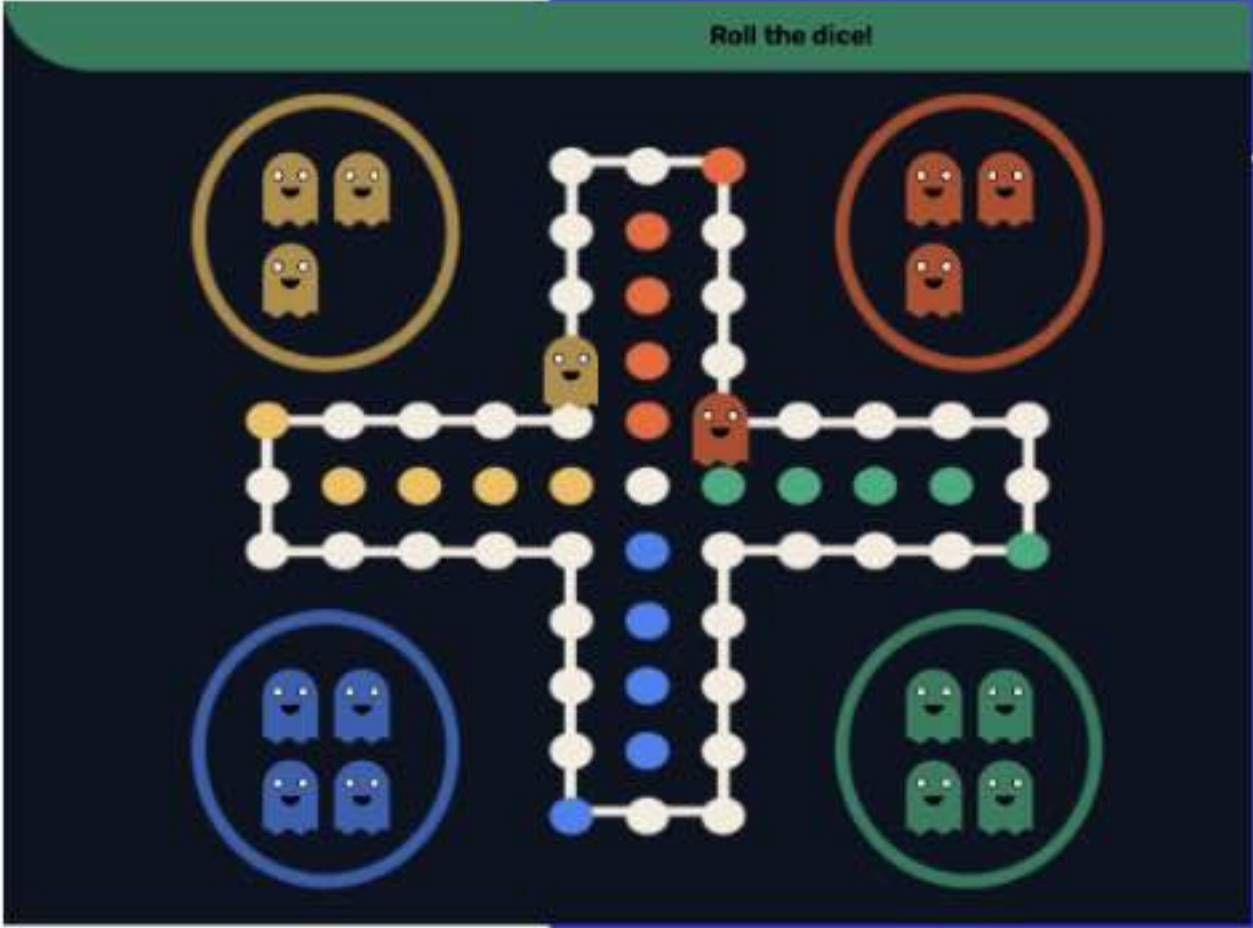

SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki


ZABAWA
INDYWIDUALNA


ZABAWA
W PARACH





Ludo

Aplikacja "Ludo" jest analogią dobrze znanej wszystkim gry Chińczyk. Na ekranie pojawia się plansza z czterema drużynami, a celem gry jest dotarcie wszystkich duszków jednej drużyny do jej środka, po wykonaniu przez każdy pionek jednego pełnego okrążenia. Aplikacja wspiera w graczach kształtowanie naprzemienności, każdy zawodnik musi poczekać cierpliwie na swoją kolej w rozgrywce, czuje rywalizację. Opiekun może prowokować dzieci do zaznaczania "teraz ja", "teraz ty".

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

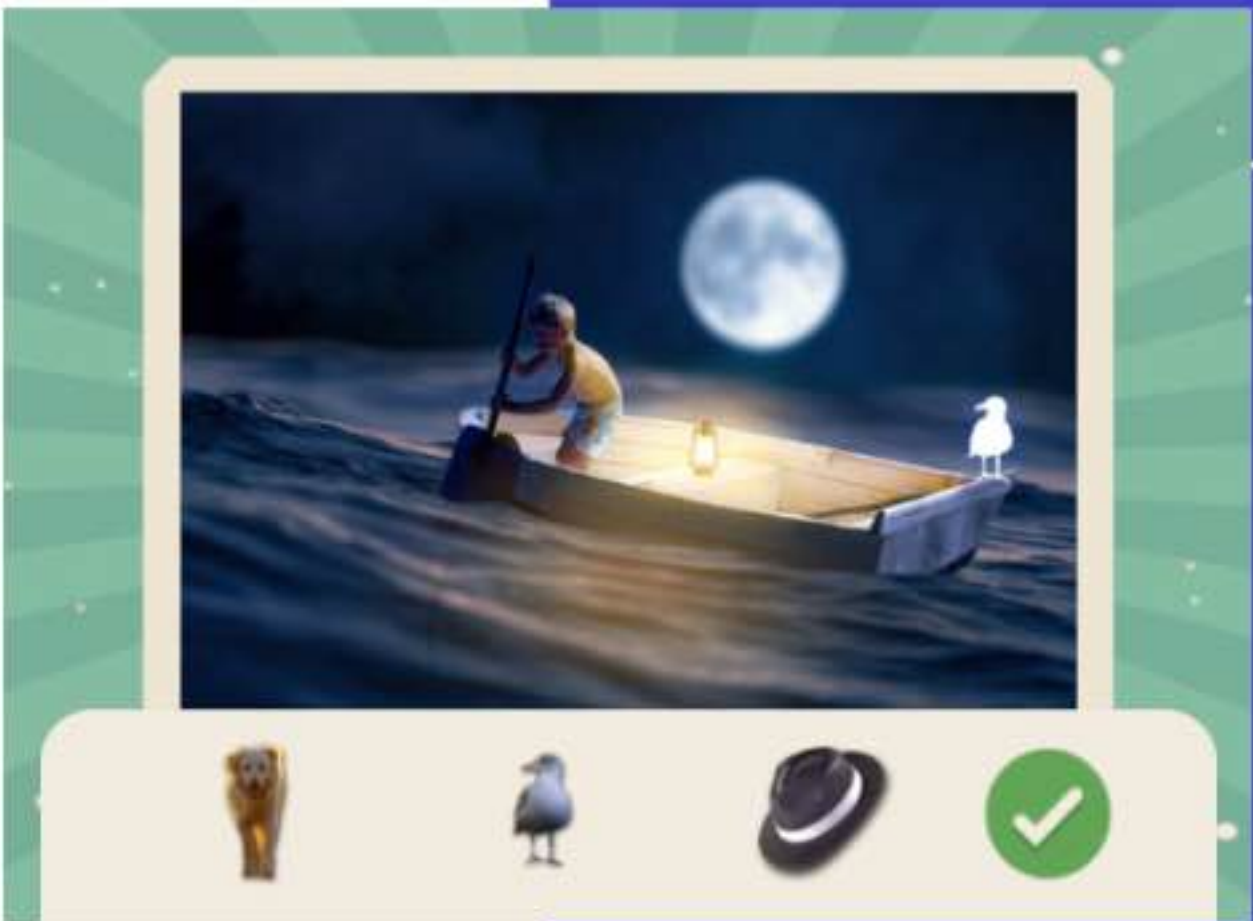


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
W GRUPIE

Tryb rozgrywki



Naklejanki

Aplikacja "Naklejanki" uczy dzieci komunikacji niewerbalnej. Na planszy kolejno pojawiają się obrazki, na których brakuje jednego elementu - widoczne są natomiast jego kontury. Dziecko powinno wskazać palcem, którego fragmentu obrazka brakuje spośród możliwości wyświetlanych w dolnej części ekranu; wówczas opiekun zaznacza wskazaną odpowiedź. Gra ma na celu inicjowanie gestu wskazywania palcem oraz wodzenie wzrokiem za opiekunem.

Dla kogo?



ŻŁOBEK
(0 - 3 LAT)



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

Tryb rozgrywki



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Teatr emocji

Przygotuj scenki z różnymi bohaterami. Zadaniem uczestników będzie odgrywanie ról za pomocą mimiki oraz gestów. Reszta graczy pod postacią publiczności ma za zadanie odgnać w jakiej sytuacji znajdują się i co odgrywają bohaterzy danej sceny.



PAKIET JĘZYKOWY



Słowa, dźwięki, znaczenia – nauka języka przez zabawę.

Pakiet językowy to zestaw aplikacji, które wprowadzają dzieci w świat słów, znaczeń i komunikacji w sposób angażujący i kreatywny. Aplikacje pozwalają poznawać nowe słowa z różnych obszarów tematycznych, ćwiczyć rozumienie kontekstu oraz rozwijać słownictwo i umiejętności językowe w językach obcych. Języki obce w ofercie to: język angielski, niemiecki, francuski, portugalski, hiszpański, włoski i ukraiński. Dzięki możliwości pracy na różnych zestawach słów, dzieci mogą eksplorować bogactwo języka i uczyć się poprzez zabawę, skojarzenia oraz interakcję. To wszechstronne narzędzie wspierające rozwój komunikacji werbalnej od najmłodszych lat.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Nauka słownictwa w języku obcym poprzez interaktywne obrazy, dźwięki i działania
- Możliwość pracy z różnymi zestawami słów i języków
- Rozwój rozumienia kontekstu i zdolności komunikacyjnych
- Zastosowanie w edukacji, terapii i nauce języków obcych
- Bogaty wybór tematów – od codziennych po specjalistyczne

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
JĘZYKOWE



TERAPIA
LOGOPEDYCZNA

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Odkrywanie kategorii

"Odkrywanie kategorii" to gra, która pomaga dzieciom ćwiczyć klasyfikowanie, poszerzać słownictwo i rozwijać logiczne myślenie. W każdej rundzie na środku ekranu pojawia się kategoria – na przykład Owoce, Zwierzęta lub Ubrania. Wokół niej wyświetlane są różne przedmioty, a zadaniem gracza jest odnalezienie i zaznaczenie tylko tych, które pasują do podanej kategorii.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Dzikie literki

Ta aplikacja zaprasza dzieci do rozwiązywania prostych łamigłówek słownych poprzez ruch i obserwację. W każdej rundzie na ekranie pojawia się obrazek wraz z odpowiadającym mu słowem – jednak z brakującą jedną literą. Wokół wyświetlonych jest kilka liter, a zadaniem gracza jest wybranie tej właściwej, aby uzupełnić słowo.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Machinerie wiedzy

Aplikacja "Machinerie wiedzy" zamienia naukę w przyjazną rywalizację! Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy polega na dopasowaniu właściwego słowa do obrazka wyświetlonego na środku ekranu. Celem jest jak najszybszy wybór prawidłowej odpowiedzi.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Odkrywanie kolorów

„Odkrywanie kolorów” zaprasza użytkowników do odkrywania barw poprzez ruch i zabawę. W każdej rundzie na środku ekranu pojawia się nazwa koloru, a zadaniem graczy jest odnaleźć i zaznaczyć wszystkie obiekty, które odpowiadają wskazanemu kolorowi spośród wielu barwnych elementów.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Warzywne sekwencje

Powtarzaj sekwencję warzyw, wybierając podświetlone elementy we właściwej kolejności! Na początku podświetla się jedno warzywo, a jego nazwa zostaje wypowiedziana na głos. Po poprawnym powtórzeniu sekwencji gra dodaje kolejne warzywa do zapamiętania. Ta aplikacja aktywnie wspomaga rozwój pamięci, koncentracji oraz słownictwa.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE



Antonimy

Wyszukaj słowo o przeciwnym znaczeniu! W tej aplikacji gracze mają za zadanie wybrać antonim wyświetlonego na górze ekranu wyrazu spośród kilku propozycji. Gra pomaga poszerzać słownictwo, rozwijać umiejętność rozumienia języka oraz wspiera logiczne myślenie - wszystko w formie angażującej i interaktywnej zabawy.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE

INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Mów i zapamiętaj!

W aplikacji Memory każdy gracz odwraca dwie karty; gdy para obrazków i słów do siebie pasuje, osoba, która ją znajdzie, musi natychmiast utworzyć i wypowiedzieć zdanie z użyciem tego słowa. Werbalizacja dopasowania pogłębia zapamiętywanie słownictwa.



RODZINA LICZYŃSKICH

Logika, ruch i interakcja – matematyka z sensem.

Pakiet „Rodzina Liczyńskich” to program edukacyjno-terapeutyczny oparty na zestawie 8 rozbudowanych aplikacji przeznaczonych do pracy z dziećmi w wieku 3–12 lat. Aplikacje rozwijają myślenie matematyczne, orientację przestrzenną, analizę i rozumowanie przyczynowo-skutkowe. Wyróżnia je metoda czynnościowa oraz silne powiązanie z codziennymi sytuacjami i treściami matematycznymi – od klasyfikowania i porównywania po mierzenie, przeliczanie i rozwiązywanie problemów. Program odpowiada na potrzeby dzieci w edukacji ogólnej i specjalnej, wspiera motywację do nauki, rozwija wszystkie kluczowe kompetencje i daje przestrzeń do aktywnego uczenia się.

Co wyróżnia ten pakiet?

- 8 aplikacji matematycznych osadzonych w codziennych kontekstach
- Zgodność z podstawą programową edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej
- Realizacja kompetencji kluczowych UE (m.in. matematyczne, cyfrowe, społeczne)
- Możliwość zastosowania dydaktycznego i terapeutycznego
- Wysoka elastyczność i możliwość personalizacji działań



Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



DZIECI
NEUROTYPOWE
ORAZ ZE SPE



ZAJĘCIA
WSPOMAGAJĄCE
ROZWÓJ
POZNAWCZY



ZAJĘCIA
Z PEDAGOGIEM
LUB TERAPEUTĄ

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Portrecista

Na ekranie pojawia się twarz – uzupełnij ją o oczy, nos, usta, włosy, okulary czy brwi i zaprojektuj własny portret! Możesz stworzyć siebie, koleżankę, kolegę albo dorosłego. Siatka kwadratów pomaga zachować symetrię lub... celowo ją złamać. Gra rozwija intuicję geometryczną, uczy nazw części twarzy i porządkowania elementów w przestrzeni.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

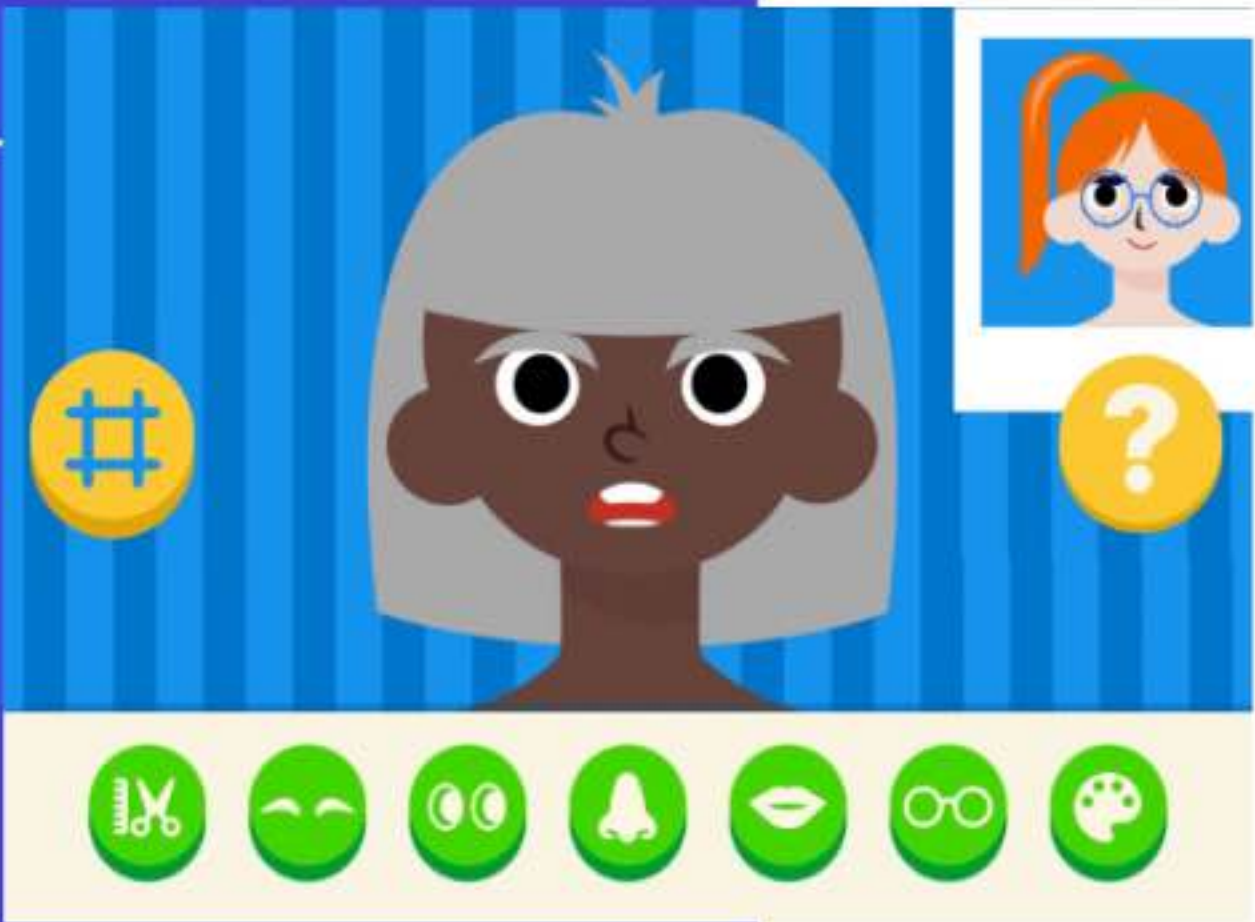


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Rodzina Liczyńskich

Poznaj rodzinę Liczyńskich i pomóż każdemu z jej członków dobrać potrzebne do pracy przedmioty! Dopasuj narzędzia do zawodu, oszacuj wiek bohaterów, a potem porównuj, kto jest starszy lub młodszy. Trzy poziomy trudności uczą logicznego myślenia, liczenia i stosowania znaków matematycznych. Wszystko w ciepłej, domowej atmosferze, z humorem i pozytywnymi wzmocnieniami.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Sąsiedztwo

Zaprojektuj własne miasteczko! Przeciągaj domy, budy, namioty i inne elementy zabudowy i rozmieszczaj je po obu stronach ulicy – tak, by wszystko było proporcjonalnie ułożone. W orientacji pomaga siatka kwadratowa oraz strzałki kierunkowe. Gotowa kompozycja wyświetla się w postaci schematu. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną, intuicję geometryczną i uczy planowania miejskiej przestrzeni.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Aranżacja przestrzeni

Zostań architektem wnętrz i urządz pokój według podanej instrukcji! Umieść łóżko, stół, kwiatek czy telewizor we wskazanym miejscu – nad, pod, obok, po lewej lub prawej stronie. W trybie swobodnym możesz dowolnie wybierać elementy, malować ściany i obracać meble, tworząc unikalne wnętrze. Gra rozwija orientację w przestrzeni, estetykę i kreatywne myślenie. Obsługa gry jest możliwa przez klikanie nogą.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



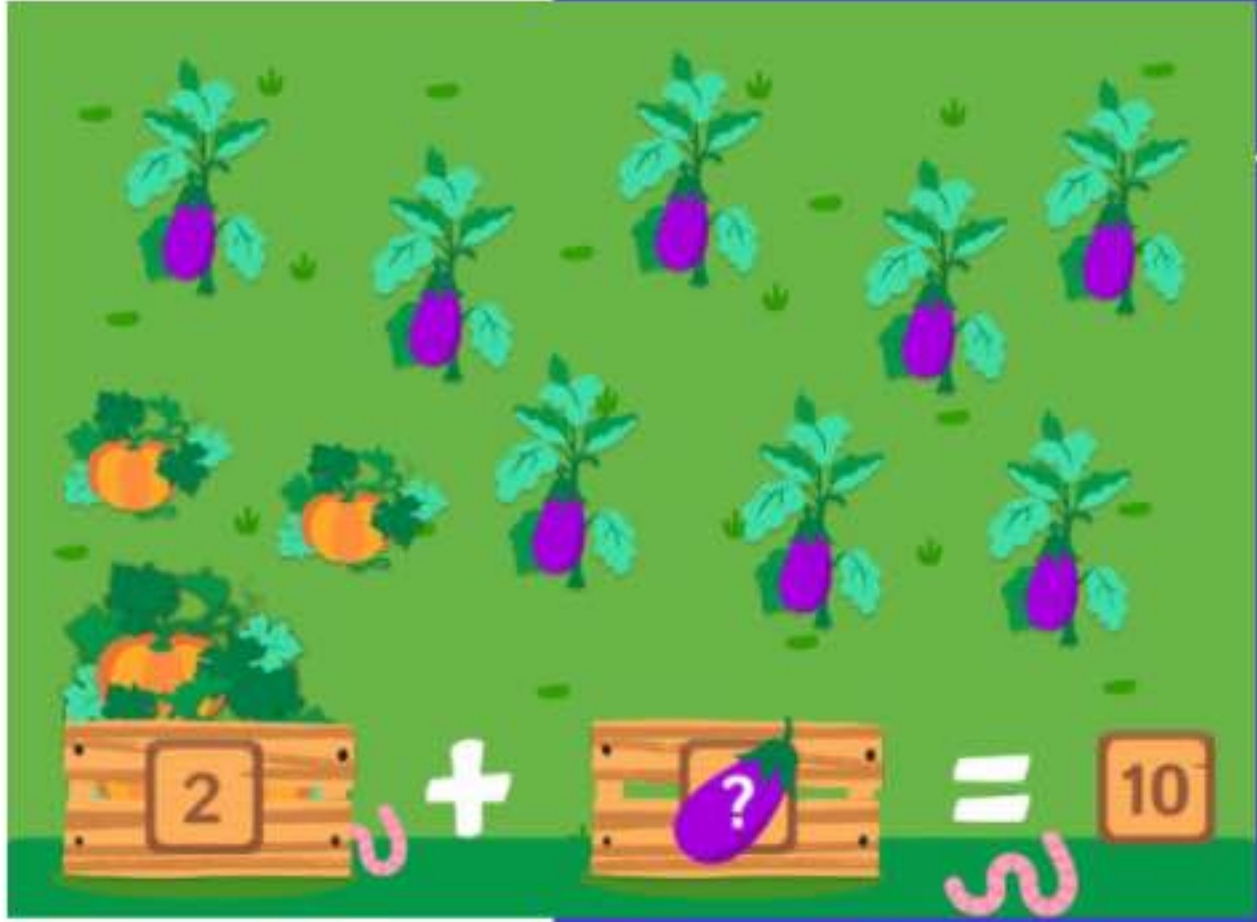
SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki





Ogród babci

Na ekranie widzisz grządki, krzaki i skrzynki pełne warzyw i owoców – Twoim zadaniem jest je policzyć! Sprawdź, ile ich jest, ile brakuje do podanego działania albo ile razy coś się powtarza. Czasem dodajesz, czasem mnożysz, a czasem szukasz brakującego składnika. Gra ćwiczy liczenie, logiczne myślenie i podstawy mnożenia w zakresie 30.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Minimarket

Zostań klientem sklepu i zrób zakupy! Wybieraj kwiaty, warzywa i owoce, obliczaj ich cenę i płać odpowiednią ilością monet lub banknotów. Sprawdź, ile kosztuje jedna rzecz, ile reszty dostaniesz i czy wystarczy Ci gotówki. Gra uczy rozpoznawania nominałów, liczenia w zakresie 80 i rozwiązywania problemów zakupowych przez dedukcję.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

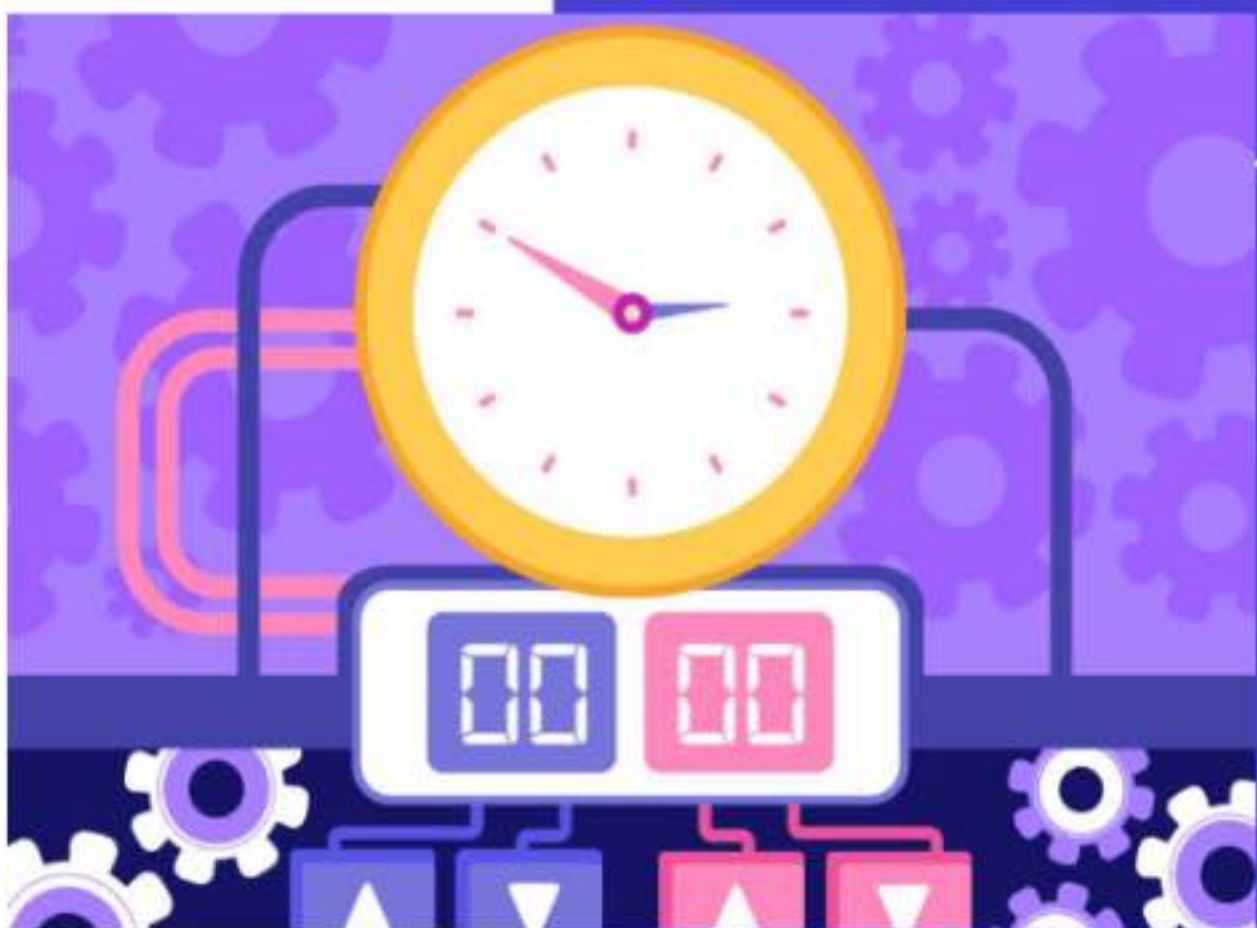


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Która jest godzina?

Spójrz na zegary i rozpoznaj godzinę! Znajdź tę samą godzinę na innym zegarze, ustaw ją samodzielnie za pomocą wskazówek lub własnych stóp. Zegary analogowe i cyfrowe uczą odczytywania czasu, a każda runda wymaga skupienia i precyzji. Gra rozwija umiejętność orientacji w godzinach i minutach oraz łączenia form zapisu czasu.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)

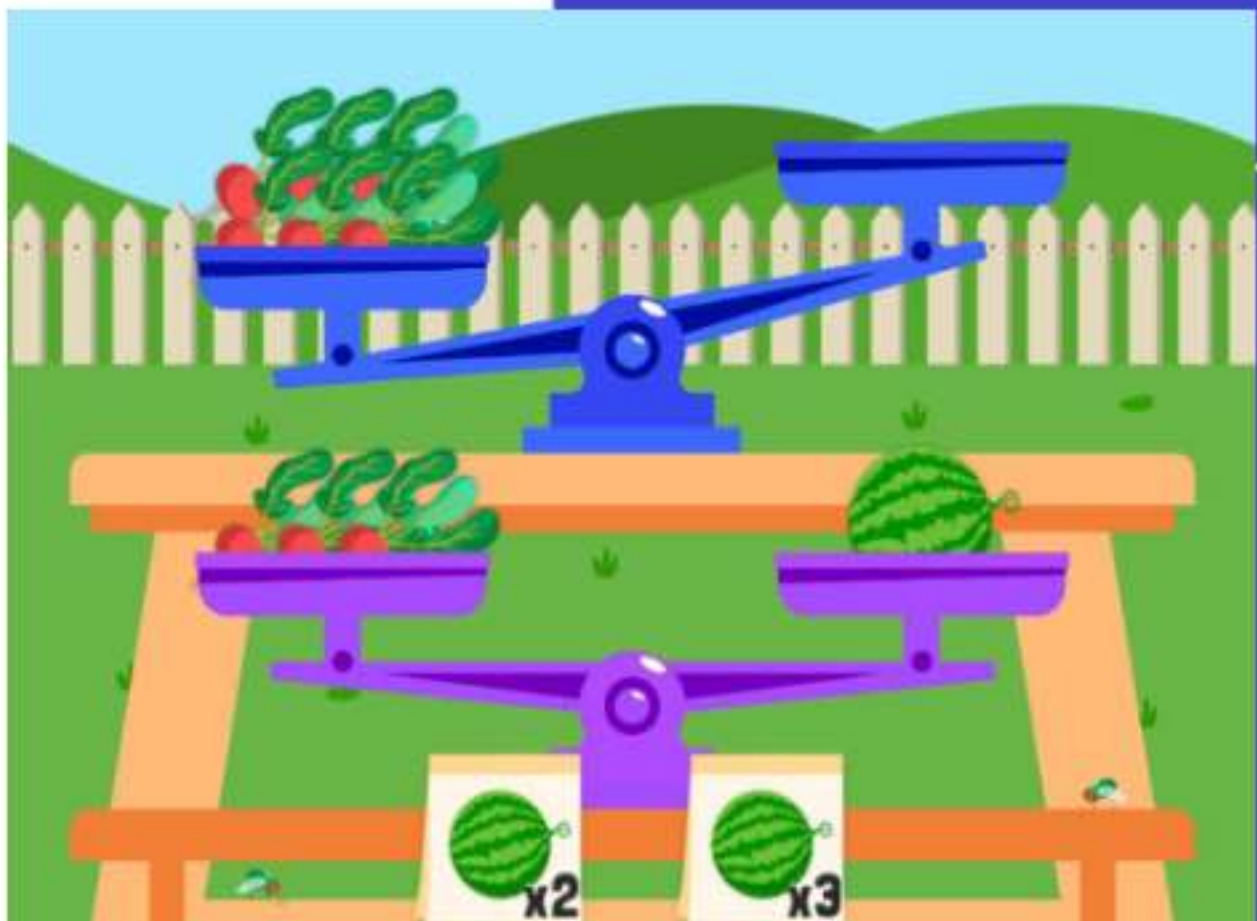


SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Co jest cięższe?

Zobacz owoce i warzywa na wadze szalkowej – czy potrafisz powiedzieć, co jest cięższe? A może co lżejsze? Ustaw szalki tak, by zachować równowagę, lub rozwiąż zadanie z niewiadomą masą. W miarę postępów gra staje się bardziej wymagająca, ucząc logicznego myślenia, porównań wagowych i podstaw dedukcji.

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA

STER NA STEAM

Nauka w ruchu, emocjach i doświadczeniu – STEAM dla nowoczesnej edukacji.

Program „Ster na STEAM” to innowacyjne narzędzie edukacyjne, stworzone z myślą o dzieciach w wieku 6–12 lat, łączące naukę z terapią w środowisku interaktywnej podłogi. Powstał we współpracy z Uniwersytetem Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, pod kierunkiem prof. dr hab. Barbary Bilewicz – specjalistki w dziedzinie dydaktyki i edukacji wczesnoszkolnej. Jakość i potencjał programu zostały potwierdzone w badaniu pt. „Projekt Ster na STEAM – charakterystyka i wstępna ocena walorów estetycznych i edukacyjnych pakietu aplikacji do podłogi interaktywnej”. Wyniki badania potwierdzają, że pakiet skutecznie wspiera rozwój kompetencji poznawczych, społecznych i emocjonalnych, umożliwiając realizację nowoczesnych form edukacji i terapii – opartych na ruchu, interakcji i wielozmysłowym przyswajaniu treści.

Co wyróżnia ten pakiet?

- Powstał we współpracy z UMCS i został objęty oceną naukową
- Skutecznie wspiera rozwój kompetencji STEAM i umiejętności emocjonalno - społecznych
- Łączy edukację z terapią poprzez interaktywne, sensoryczne doświadczenie
- Dostosowany do pracy terapeutycznej z dziećmi w różnym profilu funkcjonowania
- Integruje nowoczesne podejście do uczenia przez działanie, eksplorację i współpracę

Dla kogo?



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I-III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV-VI
(10+ LAT)



ZAJĘCIA
Z TERAPEUTĄ



DZIECI
NEUROTYPOWE
ORAZ ZE SPE

Tryb rozgrywki



ZABAWA
W GRUPIE



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
INDYWIDUALNA



Kosmos

Wyrusź w kosmiczną podróż i połącz gwiazdy, tworząc znane konstelacje jak Kasjopeja czy Pegaz! Użyj pisaka interaktywnego, by odkrywać ukryte kształty i zdobywać punkty. W trakcie zabawy poznasz planety Układu Słonecznego, ich budowę i fascynujące ciekawostki. Gra rozwija spostrzegawczość, logiczne myślenie i koordynację wzrokowo – ruchową.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA

Tryb rozgrywki



Kalejdoskop

Układaj symetryczne wzory jak w kalejdoskopie! Dopasowuj kształty, obracaj figury i szukaj lustrzanych odbić. Każdy poziom to nowe wyzwanie, które rozwija wyobraźnię przestrzenną i intuicję geometryczną. Estetyka łączy się tu z zabawą i nowoczesną technologią optyczną.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

Tryb rozgrywki



Klocki

Znajdź klocki w odpowiednim kolorze lub przeliczaj całą konstrukcję 3D! Możesz obracać budowle, analizować ich kształt i ćwiczyć orientację w przestrzeni. Każde zadanie wygląda inaczej, co sprawia, że gra nigdy się nie nudzi.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA IV - VI
(10+ LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



ZABAWA
W GRUPIE

Tryb rozgrywki



Dekory

Twórz ozdobne wzory i dekoracje – od okien po bramy! Korzystaj z gotowych elementów i układaj je według własnej wyobraźni lub na podstawie wzoru. Możesz obracać, przesuwac i kolorować figury, a nawet projektować całe kompozycje w trybie freestyle.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH

Tryb rozgrywki





Falszywa kopia

Przyjrzyj się uważnie i znajdź grafikę, która różni się od pozostałych! Użyj lupy, by odkryć subtelne szczegóły i wskazać fałszywą kopię. Gra trenuje koncentrację, percepcję wzrokową i myślenie przestrzenne.

Dla kogo?



PRZEDSZKOLE
(3 - 6 LAT)



SZKOŁA PODSTAWOWA
KLASA I - III
(6 - 9 LAT)

Tryb rozgrywki



ZABAWA
INDYWIDUALNA



ZABAWA
W PARACH



INSPIRACJA DLA
NAUCZYCIELA

Wytłumacz mi!

Korzystając z aplikacji „Falszywa kopia”, gracze zaznaczają element, który nie pasuje do pozostałych, a następnie od razu uzasadniają swój wybór w jednym, jasnym zdaniu skierowanym do partnera. Połączenie szybkiego rozpoznawania wizualnego z precyzyjnym wyrażaniem myśli rozwija umiejętność krytycznego myślenia oraz komunikacji przekonującej i zwięzłej.